

COBRA MISSION: Erotismo y acción policial
Jugamos ajedrez con las tácticas del maestro
KASPAROV'S GAMBIT
PC Juegos
Argentina $4.50 Uruguay $13
Año IV, Nro 23
COMPETIMOS POR LA ULTIMA CARRERA DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE
RALLY
SIMCITY 2000
Construyendo la ciudad del futuro.
Motorsport
Mobil 1
RALLY
FLIGHT SIMULATOR 5
Sobrevolá las ciudades más grandes del mundo con tu avión Cessna.
Flight Simulator
CON ESTE EJEMPLAR RECLAMA GRATIS UN DISKETTE CON EL JUEGO
ELECTRO BODY

EDITORIAL

Si tuviéramos que clasificar los grupos de empresas que se encuentran en la actualidad desarrollando software de entretenimientos, tendríamos que decir que existen dos fuertes productores: Estados Unidos y Europa. El primero siempre se supo ubicar a la vanguardia de los juegos de PC siendo el que marcaba el rumbo en la calida de los gráficos y sonidos. En Europa, en cambio, la tendencia fue totalmente distinta. Pero a la mayoría, y supongo que por una cuestión económica, le costó mucho desprenderse de las pequeñas computadoras hogareñas, como Spectrum, Commodore 64, MSX, etc., y pasar a la PC, que por aquel entonces sólo contaba con monitores Hercules o CGA, o bien la plaqueta EGA que eran muy caras y estaban en los comienzos. En ese ínterin, Commodore sacó al mercado una de las computadoras de mayor avanzada por su bajo costo y por la gran cantidad de elementos que brindaba, ésta era la Commodore Amiga. Durante varios años estuvo acaparando el mercado de Europa por todas las posibilidades que tenía a favor de los juegos. Por ejemplo se podía conectar directamente a cualquier televisor y con una pequeña y barata interfase se podía ver la imagen a todo color. Además poseía un chip de sonido independiente de la CPU, lo que hacía que durante el juego, se pudiera escuchar música y efectos de sonido sin retrasar el video. Pero poco a poco, la PC comenzó a conquistar nuevos mercados y así fue como la Commodore Amiga fue quedando obsoleta. Entonces comenzaron a aparecer nuevos modelos, pero la PC ya había bajado muchísimo su precio y tenía todos los periféricos necesarios como para tener excelentes gráficos, buen sonido, velocidad, drives de gran almacenamiento, etc.

Otra conveniencia, y supongo que es la más importante, es que la PC se puede armar como un "mecano" –como dice un amigo mío–, esto es conveniente porque se adquiere un equipo pequeño y luego se va agregando, según nuestras necesidades y posibilidades económicas, todo lo que se nos ocurra.

Hasta hace solamente dos años, Europa realizaba muy pocos juegos de PC, pero en la actualidad todos los programadores de Commodore Amiga y Atari están emigrando hacia la PC. Esto hizo que comenzaran a florecer en el mercado nuevas compañías que están realizando juegos excelentes, ya sean arcades, que es la especialidad de las computadoras pequeñas, aventuras.

Así es como repentinamente, Europa y los Estados Unidos se vieron envueltos en una "guerra" de software produciéndose en la actualidad grandes cantidades de juegos tanto de un continente como de otro, con innovaciones técnicas que mejoran notablemente tanto la parte gráfica como los sonidos. Además, los argumentos son cada vez más entretenidos.

Afortunadamente, ésta es una de las pocas "guerras" en la que el único beneficiario es la gente, es decir, el público usuario de PC.

Sergio Claudio Michini



EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
CESAR SCALERANDI
GIANNI SABBIONE

COLABORADORES
ADRIAN ELLIS
ANDRES COGNI
DIEGO MARTINEZ
EDUARDO CRAVIOTTO
HECTOR MAHMOUD
HUGO FERNANDEZ
MARCELO DAMONTE
MARIANO GRASSO
MARTIN RODRIGUEZ
PABLO VINOKUR
SEBASTIAN RIOS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
JULIO JIMENEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A. Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo) y Primer Plano (interior). Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003.

Impreso en I.P.E.S.A. Mayo de 1994.

SUMARIO



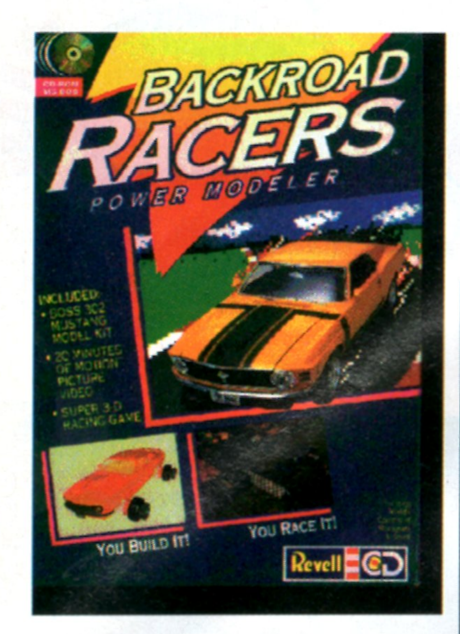
Rally (pág. 28)



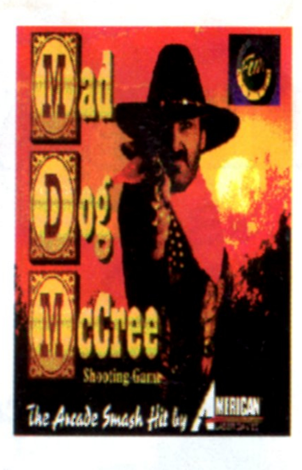
Kasparov's Gambit (pág. 39)

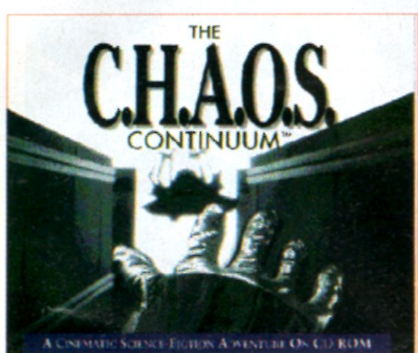

Ishar (pág. 51)


Discover the World of Diloo (pág. 60)

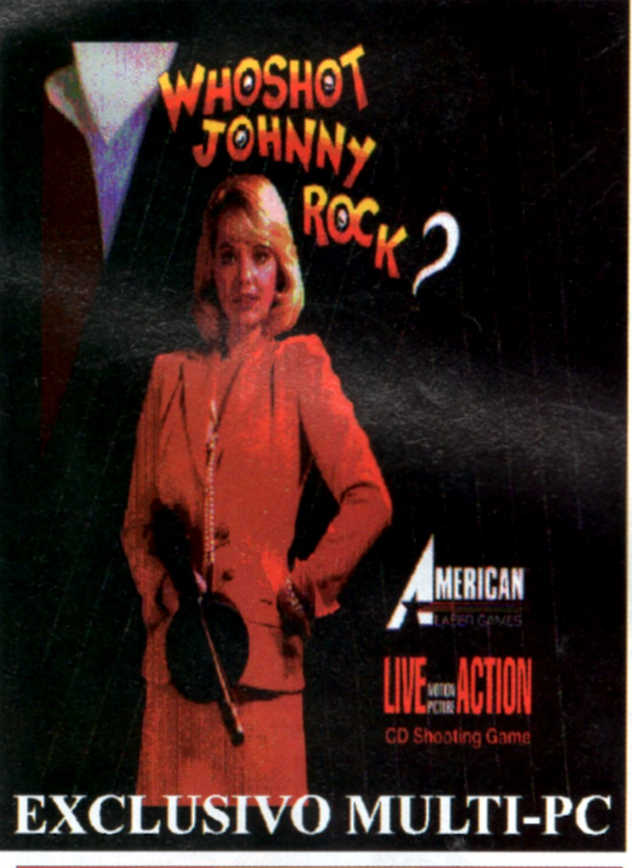






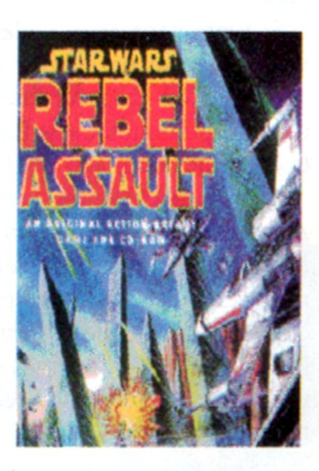


NOVEDAD PARA WINDOWS



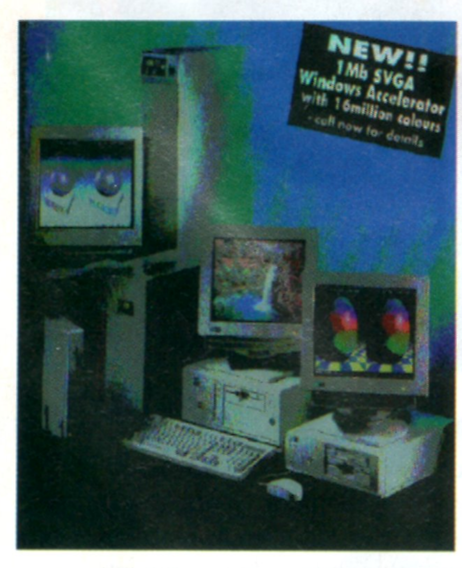
EXCLUSIVO MULTI-PC





VENTA A DISTRIBUIDORES

JUEGOS EN CD-ROM
SHAREWARE
HARD & SOFT



PC MULTIMEDIA

486 DX2 66 VLB
8 Mb RAM
240 Mb HARD DISK
SUPER VGA C/PLACA CIRRUS LOGIC 2Mb VLB
SOUND BLASTER 16 MULTI-CD
CD-ROM PHILLIPS MULTISESSION
PENTIUM READY
GABINETE MULTIMEDIA C/2 PARLANTES

486 DX2 66 VLB
4 Mb RAM
240 Mb HARD DISK
SUPER VGA C/PLACA CIRRUS LOGIC 1Mb VLB
SOUND BLASTER 16 BASIC
CD-ROM PHILLIPS MULTISESSION
PENTIUM READY
GABINETE MULTIMEDIA C/2 PARLANTES

URUGUAY 1292 5 D — 811-0354

INTERIOR Y DISTRIBUIDORES — 471-9546

novedades





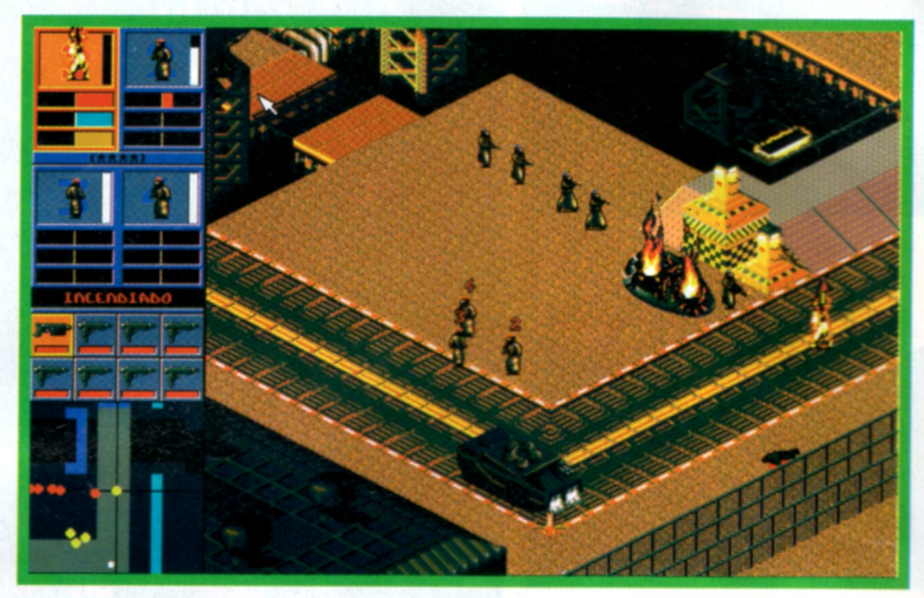
AMERICAN REVOLT
de Bullfrog

Este es un producto adicional del Syndicate, un juego maravilloso que ha despertado la atención de grandes y chicos debido a su fascinante ambientación de un futuro gobernado por corporaciones.

Consta de 21 nuevas misiones para reconquistar América. Posee un soporte de red local para 2 a 8 jugadores, con 10 misiones especialmente diseñadas para varios jugadores.

Si fuera necesario, podemos activar una señal para pedir refuerzos aéreos. Con la ayuda del escudo clónico podemos camuflar a nuestros agentes como un civil inocente.

Como dijimos anteriormente, American Revolt no es un producto independiente ya que requiere la utilización del Syndicate para poder correrlo y se puede conectar en red Novell NetBIOS, además de requerir 2 MB adicionales de espacio libre en el disco rígido.



American Revolt



Alone in the Dark CD–ROM.



ALONE IN THE DARK CD-ROM
de Infogrames

Tanto para aquellos que lo conocen como a los que no, les agradará saber que ha sido lanzada al mercado la versión en CD-ROM de esta fascinante y atrapante aventura de terror y suspenso.

Como casi todos sabemos, Derceto es el nombre de esta siniestra morada que inspira temor y, sin embargo, nosotros tenemos el valor de penetrar en ella en plena noche. Sólo una incógnita nos atemoriza: ¿saldremos vivos de allí?

Esta aventura está totalmente realizada en gráficos de 3D y nos sumerge en el inquietante mundo del célebre escritor H.P. Lovecraft.

Los personajes y objetos en 3D se animan en tiempo real con una increíble fluidez de movimientos.

Las propuestas de este producto son, por ejemplo, descubrir el decorado bajo diferentes ángulos según

la posición del personaje, con un efecto próximo al del cine que enriquece al terrorífico realismo de su sobrenatural investigación; explorar cada una de las instancias en busca de pistas; y levantar objetos ya que una vez franqueado el umbral de Derceto estaremos solos, solos en las tinieblas.



CONSPIRACY VERSION CD-ROM DE LA KGB
de Virgin

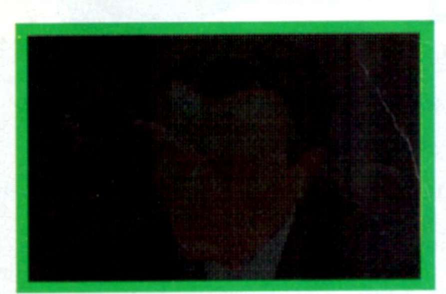
Según parece, en esta nueva tanda los nuevos juegos están inspirados en la ya desaparecida Unión Soviética y en sus agencias secretas, tales como la KGB.

Este es el tema de este nuevo juego de la compañía Virgin, que no es otro que la versión en CD-ROM del juego KGB.

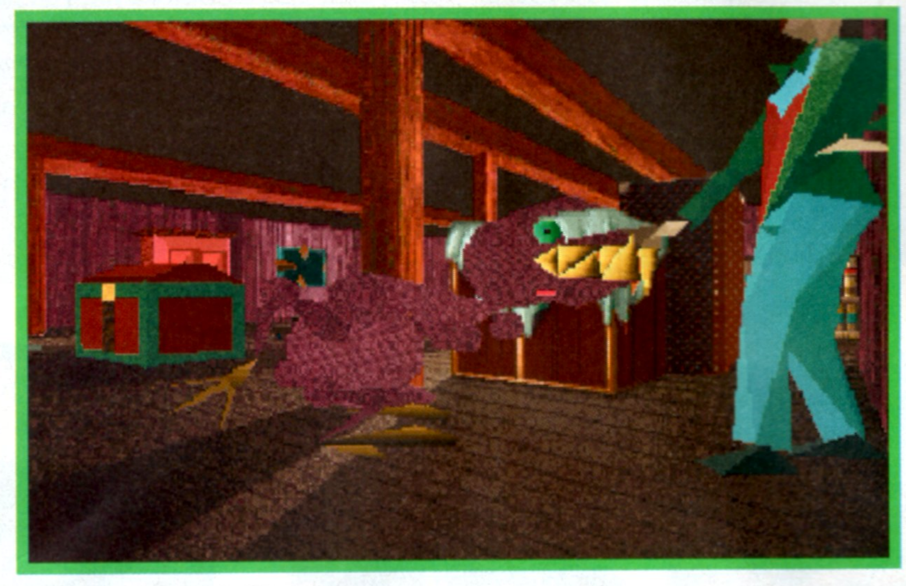
La única diferencia que presenta son las escenas filmadas de la realidad durante la caída del antiguo régimen y una excelente presentación del famoso actor Donald Sutherland.







Conspiracy versión CD-ROM de la KGB.



Alone in the Dark CD-ROM.

Como ya sabemos, la trama de este juego es la misma que la del juego KGB, cuyo contenido se basa en el célebre Comité para la Seguridad del Estado, que era el servicio de inteligencia más temido e influyente del mundo.

Controlaba, literalmente, las vidas de los ciudadanos soviéticos desde la cuna hasta la tumba.

El jugador hace el papel de Capitán Maskim Rukov del GRU, que ha sido transferido misteriosamente al Departamento P de la Segunda Junta Directiva de la KGB en Moscú.

El Departamento P fue fundado en el momento de mayor apogeo de la perestroika. Su función era investigar posibles casos de corrupción dentro de la propia KGB.

Al mismo tiempo que el jugador se lanza al desenmascaramiento del asesino de un detective privado llamado Golitsin, el olor a traición y engaño se vuelve cada vez más penetrante.

Nuestro personaje no sabe en quién puede confiar, a excepción de su difunto padre.

La imagen y voz digitalizadas de Donald Sutherland han sido introducidas en el extenso sistema de ayuda de Conspiracy, para poder servirse de él durante todo el juego.



BREAKLINE
de Kalisto

Esta compañía, que ya nos sedujo con Fury of the Furries, en esta oportunidad nos trae un excelente arcade similar al viejo y querido Arkanoid con gráficos de alta definición. Además posee una cantidad innumerable de pantallas y un sinfín de bonus.



Breakline.

La interfase del juego es totalmente original y presenta todas las opciones del setup en un atractivo menú tridimensional animado.

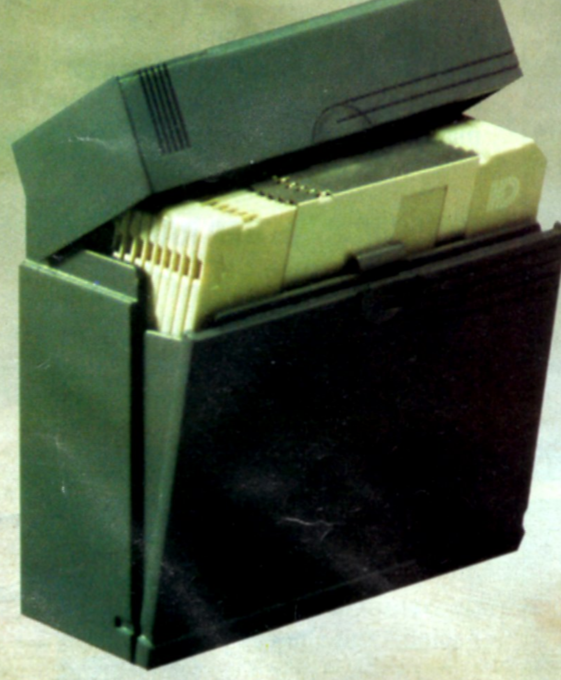
La calidad del juego es excelente y cuenta con driver multiVESA que detecta automáticamente qué plaqueta de video tiene y se autoconfigura para que se pueda observar en



DYSAN™

SAVE THE THINGS THAT MATTER MOST™





¿ POR QUE PERDER TIEMPO FORMATEANDO... ...PUDIENDO COMPRAR UN DISKETTE DYSAN ?

MAS VENTAJAS MAYORES BENEFICIOS

- FORMATEADOS (IBM/APPLE)
- 11 DISKETTES (PROMOCION LIMITADA)
- PROGRAMA DE REGALO
- CAJA PLASTICA PORTADISKETTE

- GARANTIA DE CALIDAD
- PRODUCTOS RECICLABLES
- LIBRES DE VIRUS

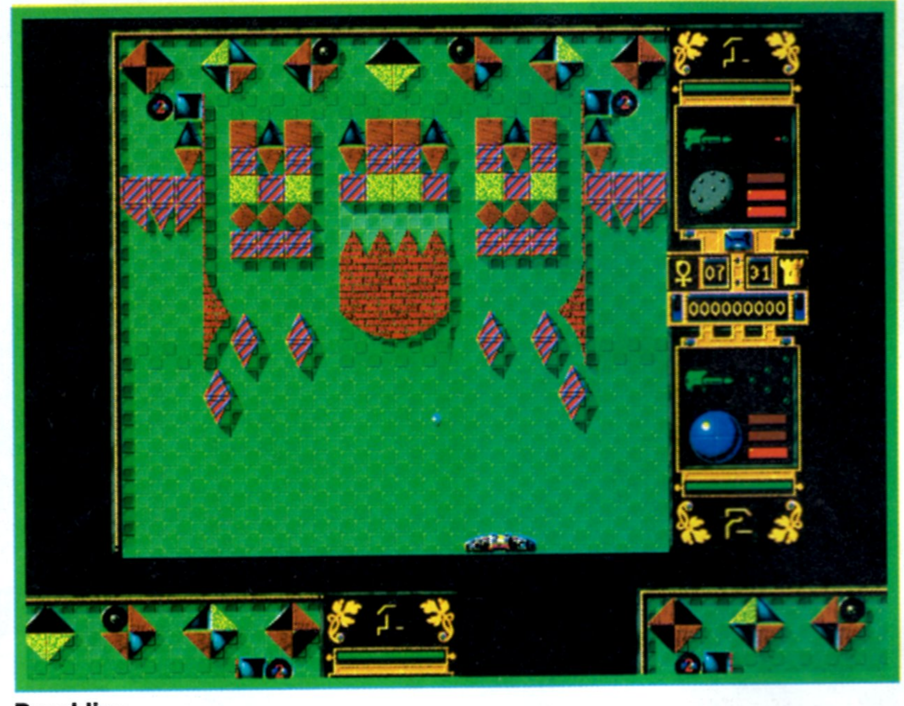
DYSAN™ ES MEJOR

TELEMARK S.A.
AV. CALLAO 660 2º PISO
1022 - CAP. FED.
TEL. 812-2183/811-3114

DISEÑO Y FOTOCROMIA ART GRAPHIC 551 2333

su máximo esplendor.

Kalisto es el ejemplo de una de las jóvenes empresas que permanece en el mercado produciendo muy buenos arcades.



Breakline.

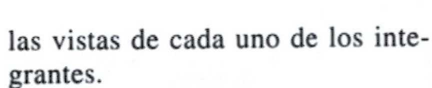


HIREDGUNS
de Psygnosis

Los programadores de esta compañía nos ofrecen en esta oportunidad un juego dual, donde podemos elegir jugarlo como un RPG o bien simplemente como un arcade. La característica de este juego es que tenemos que formar un grupo integrado por cuatro combatientes sin distinción de sexo, religión, raza y especie.

Con ese grupo debemos ingresar en una fortaleza y conquistarla, pero lo que resulta muy difícil al comienzo es adaptarse y conducir a los cuatro protagonistas.

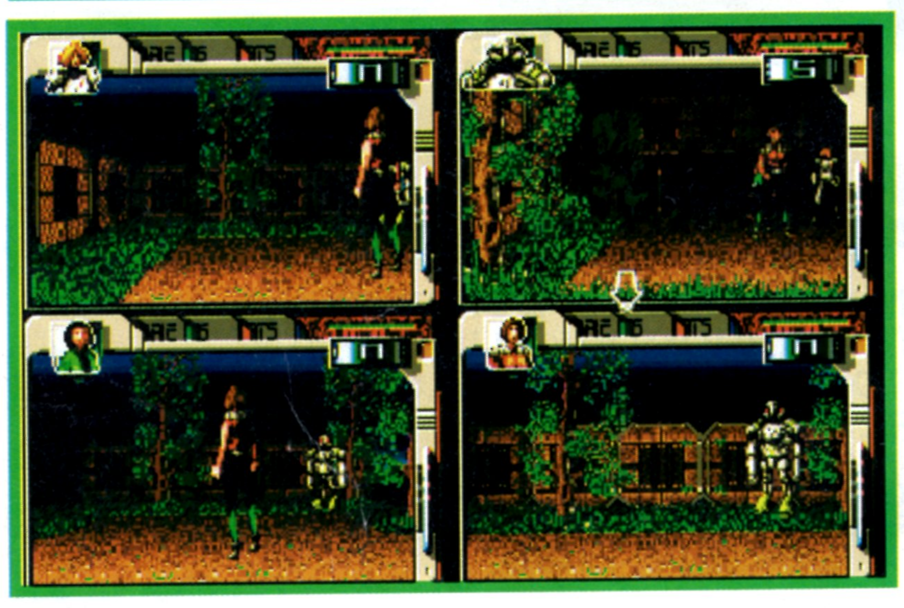
Al empezar el juego, ya sea en modalidad arcade o RPG, la pantalla se divide en cuatro, que son



las vistas de cada uno de los integrantes.

Sobre el borde superior podremos encontrar las armas, condiciones físicas y la destreza de cada uno de los integrantes del grupo.

Es un juego, que si bien tiene características conocidas, su entorno y manejos son totalmente novedosos.



Hiredguns.



CYBER RACE
de Cyberdreams

De los creadores del DarkSeed, nos llega esta aventura basada en la violenta y cruel guerra entre Terra y Kaladasia. En el fragor de la lucha, la segunda decidió probar su nueva arma contra sus eternos enemigos, pero el rayo se desvió y dio de lleno en una estrella cercana, haciendo que se convirtiera en una supernova. Luego se transformó en un agujero negro devorando todo lo que encontraba a su alrededor.

Después de estas escalofriantes escenas, los sobrevivientes de cada uno de los bandos decidieron cambiar la guerra por una electrificante carrera mortal en la que participaban los mejores soldados de cada imperio.

En estas competencias está permitido todo, hasta deshacerse del adversario, y lo único que interesa



Cyber Race.

es llegar con vida al final de cada competencia.



STARLORD
de MicroProse

En el futuro –según presupone esta realización– la Tierra carecerá de los elementos básicos como para poder subsistir comenzando así una nueva etapa comercial. En este juego estamos al mando de una nave exploradora y debemos ir en búsqueda de minerales fundamentales para el desarrollo normal de la vida.

En consecuencia, tenemos que estudiar bien todos los aspectos y comenzar a hacer expediciones para conseguir los minerales escasos. Con cada cobro iremos aumentando nuestro poderío y nuestra dinastía irá ganando prestigio y respeto. Nuestra misión comercial también tendrá como fin evitar por todos los medios que nos destruyan otras dinastías enemigas.







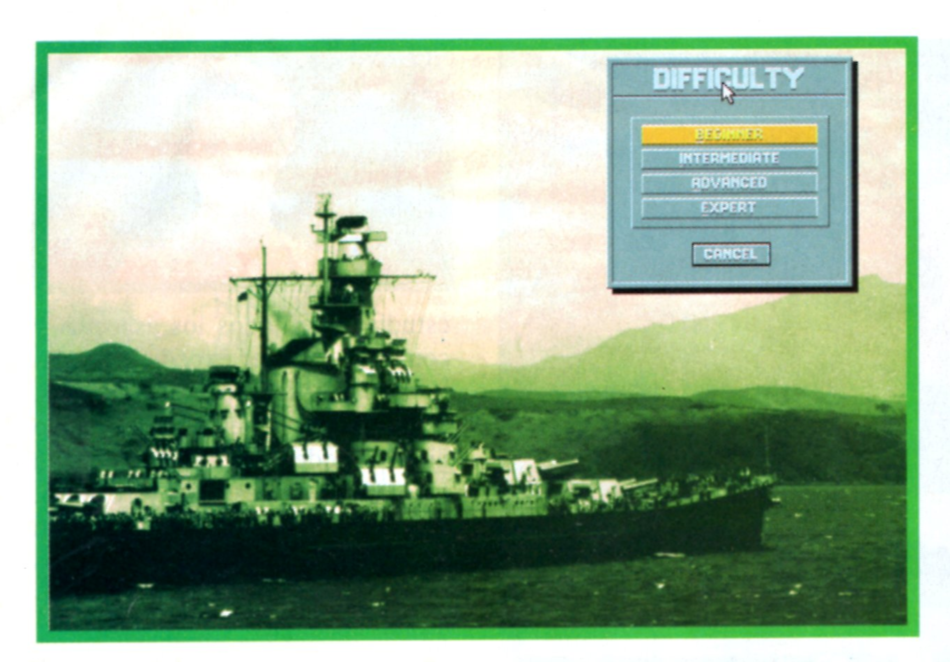
Starlord.

GREAT NAVAL BATTLES II
de SSI

SSI se caracteriza por los juegos de estrategia y éste no podía ser la excepción. Debemos estar al mando de una nave de gran envergadura y conducirla al triunfo, en plena batalla, con el mar como marco, de este apasionante juego de estrategia.

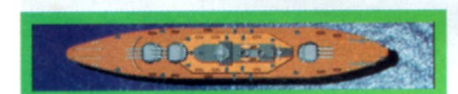
Pero antes de comenzar a jugar debemos preparar nuestro drive VESA, ya que el juego tiene una resolución de video de 640 por 480 en 256 colores.

Las misiones las podemos cum-









Great Naval Battles II.

plir de dos maneras diferentes.

Una teniendo en cuenta hechos reales, con situaciones históricas que acontecieron o bien elegir situaciones inesperadas que nada tienen que ver con lo que sucedió realmente.

Para los amantes de los juegos de estrategia, ésta es una opción excelente.



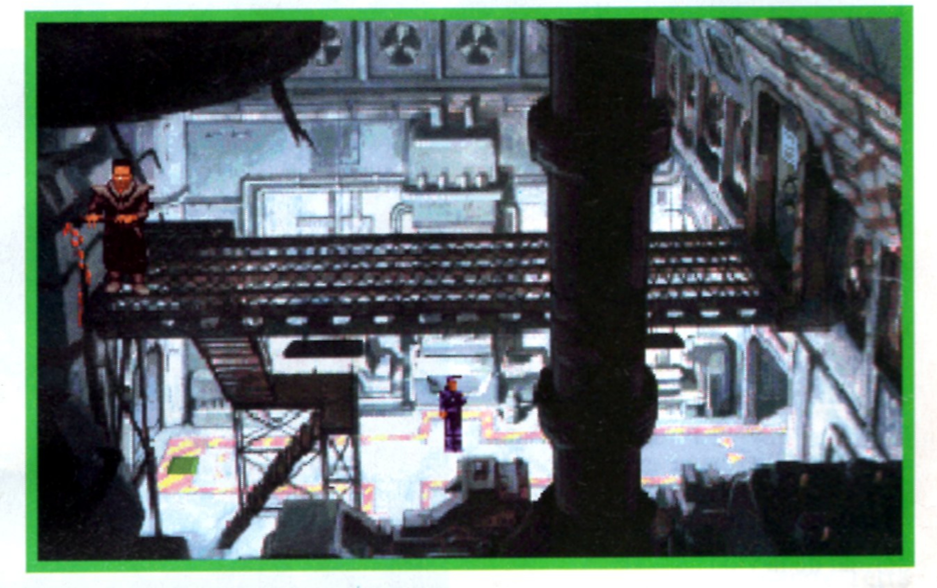
BENEATH A STEEL SKY
de Revolution Software

De la misma compañía de Lure of the Tempress, nos llega esta nueva aventura con una calidad muy superior a la anterior.

Esto es decir mucho ya que nos brinda una nueva aventura donde en el futuro debemos escaparnos de los agresivos guardias y para lograrlo tenemos que volver a activar un viejo robot descompuesto.

Con sonidos y unos gráficos espectaculares, Europa vuelve a decir presente en los juegos de aventuras, y nosotros estamos de parabienes.

Beneath a Steel Sky es una verdadera joyita de las aventuras. Para no perdérsela.





Beneath a Steel Sky.

COBRA MISSION

de Megatech

En algunas ocasiones antes de comentar algún juego para PC hemos hecho una especie de calificación o sugerencias para su uso por parte de los niños.

Tal fue el caso de la serie Larry y de otros como Lost in Los Angeles o Fascination.

Sin pretender actuar de censores, podemos decir que este juego que presentamos es, definitivamente, no apto para menores debido a su alto contenido erótico.

De todas maneras el mismo programa se encarga de hacer esta advertencia al comienzo para darle la posibilidad al jugador de continuar o abandonarlo.

La historia está ambientada en una ciudad llamada **Cobra** donde impera el crimen y el vandalismo. El líder que gobierna el bajo mundo es **Kaiser**, quien será nuestro enemigo desde el principio.

Nuestra tarea será personificar a un detective de nombre **J.R.** al cual le podemos dar el nombre que deseamos, incluyendo el nuestro obviamente.

Al llegar a la isla de Cobra tendremos acceso a unos prismáticos al costado del puente (comienzo similar al Larry III) mediante los cuales veremos una playa nudista como para ir entrando en clima.

Luego, el personaje se mueve automáticamente hasta un edificio donde encontramos a la que será nuestra compañera de aventuras de nombre Faythe (o como queramos llamarla).

A partir de ese momento el binomio recorrerá la ciudad en su lucha contra el mal.

Desde el mismo inicio del juego seremos atacados muy frecuentemente por todo tipo de enemigos: matones, samurais, robots, karatecas, etc.

El "etcétera" es en realidad una lista bastante larga y variada de villanos incluyendo además seres mágicos o fantasmales. Cuando luchamos contra estos ocasionales enemigos (que realmente son muy numerosos y en algunos casos bastante tediosos) apuntamos con el mouse hacia alguna parte vital de los mismos.

Además, en la medida que avancemos iremos recolectando y seleccionando diferentes armas –aparte de nuestro Magnum 44– para combatir.

Cuando asestamos un golpe a nuestro adversario, en la parte inferior de la pantalla se nos indica el daño que le ocasionamos y en caso de ser golpeados se nos indica el daño que hemos recibido contabilizado como puntos. Se debe tener cuidado de que el contador de puntos no llegue a cero pues en ese caso habremos muerto y obviamente aparecerá el cartel de "game over".

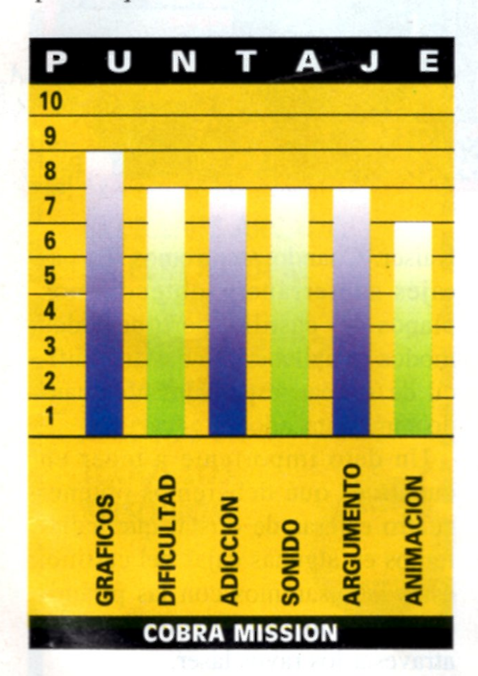
LA SOLUCION DEL JUEGO ES RELATIVAMENTE SENCILLA; LO UNICO REALMENTE MOLESTO Y TEDIOSO ES TENER QUE MATAR A TODOS LOS ENEMIGOS QUE PULULAN POR LA CIUDAD.



Para evitar esto, cuando aparece un enemigo se presenta un menú en la parte inferior que permite replegarnos y evitar la pelea. También en el mismo menú aparece la opción de cambiar de arma o bien de utilizar un ítem, como por ejemplo las píldoras Vitamax y Vitamax+ con las cuales recuperamos puntos rápidamente.

A medida que matamos enemigos aumenta la cantidad de dinero de que disponemos y vamos ganando experiencia con lo cual avanzamos de nivel.

Cuando llegamos a ciertos enemigos es imposible rehuir la lucha por lo que debemos estar atentos a



los puntos que aparecen en la pantalla para hacer uso de los recursos mencionados anteriormente.

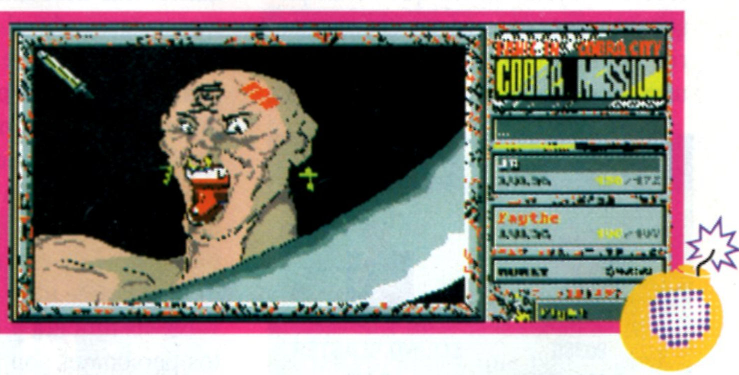
Como en todos los juegos de aventuras tendremos un inventario que se va engrosando a lo largo del juego. En este caso el inventario llega a ser bastante voluminoso ya que aparte de armas, objetos importantes y vitaminas, también se irán recolectando revistas eróticas y fotos de chicas muy ligeras o casi desnudas. A propósito de las chicas, las ilustraciones son excelentes y tienen la característica propia de los dibujos animados japoneses con grandes ojos y finas figuras. Sin embargo, la animación es algo rudimentaria y nos retrotrae a las gloriosas épocas de Larry I o especialmente Police Quest I (obviamente en sus primeras versiones) especialmente por los planos de la ciudad donde deambulan los personajes.



La solución del juego es relativamente sencilla; lo único realmente molesto y tedioso es tener que matar a todos los enemigos que pululan por la ciudad.

Para que puedan completar esta aventura, además de aconsejarles armarse de paciencia para soportar innumerables enfrentamientos, les daremos una idea general de los pasos que se deben cumplir para llegar al final.

A tal efecto comenzaremos diciendo que la ciudad de Cobra aparece dividida en cuatro sectores: Cobra Central (donde comienza el juego), Cobra Oeste, Cobra Sur y Cobra Este. En realidad hay otro sector al cual se accede al fin del juego que es el cementerio.



Como dijimos, comenzamos en Cobra Central y podremos llegar a Cobra Este solamente cuando venzamos al primer villano del juego y podamos encontrar la llave que cierra el paso a nivel hacia Cobra Oeste.

Para llegar a Cobra Sur debemos vencer al villano del Oeste para rescatar a la hija del ingeniero del ferrocarril y hacerlo funcionar.

Una vez habilitado, el ferrocarril será el medio por el cual llegaremos a Cobra Sur. Como se imaginan, una vez vencido el villano de Cobra Sur podremos llegar hasta Cobra Este y vencer a su villano. A partir de ese momento nos será permitido el acceso al cementerio donde está el castillo de Kaiser.

El villano de Cobra Central se encuentra en el llamado Club 10, el de Cobra Oeste en un club sadomasoquista, el del Sur en el Cuartel de la Policía, y el del Este es un robot en una planta de investigación.

La tónica del juego es sencilla. En cada una de las secuencias iremos visitando determinados lugares adonde obtendremos objetos y pistas que nos llevarán al villano de turno. En todos los sectores de Cobra existen bares y se deben visitar en reiteradas oportunidades para conversar con los parroquianos. Ellos nos darán pistas, direcciones o datos de suma utilidad.

En Cobra Central hay un edificio adonde podemos ser contratados como repartidores de mercadería a domicilio. Nos facilitarán un plano de esa parte de la ciudad y en la medida que se sucedan los pedidos aparecerán en dicho plano las direcciones de las personas a visitar. Por desgracia, estos planos no son

mágicos –como los de Monkey Island o King Quest– y sólo sirven para orientarnos en las calles, por lo tanto no nos evitan no sólo la caminata sino las peleas callejeras que como mencionamos son demasiado abundantes. Por suerte, una vez vencido el villano principal de una parte de la ciudad podremos deambular por la misma sin ser molestados.

En este juego nos limitamos simplemente a caminar y no existe la necesidad de buscar objetos con el mouse. En el caso de chocar con uno de ellos –tal como un cofre o un armario– tomaremos el ítem que se encuentra dentro del mismo. Por otra parte, esta aventura tiene también laberintos como en el caso de la fábrica de Cobra Este y muy especialmente la zona del cementerio con sus catacumbas y el castillo de Kaiser.

Existen partes del juego que son prescindibles como la del coleccionista que nos canjea ropa interior femenina por fotos audaces.

Debemos ser bastante minuciosos al caminar por las distintas casas y lugares que visitemos ya que en los lugares más escondidos aparecerán objetos útiles que serán pasados automáticamente al inventario cuando nos paremos cerca de uno de ellos o nos tropecemos con uno. En la parte de Cobra Sur antes de pelear con el general Fist nuestra compañera nos deja a pedido nuestro. Luego de liquidar al militar debemos volver a Cobra Central y buscarla en el edificio donde la encontramos inicialmente.

Esta parte la damos como ayuda porque está algo descolgada en el juego y nos desorienta un poco.

Podemos decir que la dificultad mayor del juego estriba en la posibilidad de morir en alguna pelea y en salir de los ocasionales laberintos.

La resolución de la trama es sencilla si se es minucioso en recorrer los lugares de interés y se presta atención a los diálogos con los diferentes personajes.



Aquí no se necesitan frases diabólicas como "use dead monkey on pump" tan común en otro tipo de aventuras que nos obligan a devanarnos los sesos, sino que simplemente teniendo el ítem correspondiente el personaje lo usa automáticamente. Se debe prestar atención a la vestimenta de los personajes, especialmente cuando oficiemos de repartidor, ocasión en la cual debemos usar la gorra roja, o usar la ropa de abrigo en la planta experimental donde todo está congelado.

La vestimenta y el armamento de los personajes son fácilmente seleccionables mediante un menú en pantalla. Como iremos recolectando dinero y objetos valiosos, en todas las partes de Cobra City habrá negocios donde podremos comprar y vender todo tipo de objetos.

En general si matamos muchos enemigos el dinero nos sobrará y nos podremos dar el lujo de comprar todo lo que nos ofrezcan.

Para los jugadores avezados de aventuras será muy sencilla la resolución del juego (en lo que respecta a la trama central) y para los novatos será un "training" bastante sencillo que sólo les exigirá prolijidad y conocimientos de inglés.

Seguramente la parte más trabajosa del juego es la última, cuando luego de atravesar por los sótanos a los cuales ingresamos moviendo las estatuas cercanas al cementerio, finalmente llegamos al castillo de Kaiser. Cuando recorremos los pasajes subterráneos obtendremos planos del castillo, pero de todos modos es un laberinto bastante difícil de sortear, especialmente cuando somos atacados.

Un dato importante a tener en cuenta es que deberemos obtener cuatro esferas de cristal que hallaremos en algunas cajas del castillo, éstas las usaremos con las pirámides para quitarles su poder y poder atravesar los rayos láser.

Afortunadamente, el juego permite ser salvado y cargado lo cual siempre es recomendable. El resto es paciencia, encontrar llaves y tratar de orientarse como es típico en los juegos de laberintos. En síntesis, Cobra Mission es una interesante aventura que, recomendaciones al margen sobre protección al menor, garantiza algunas horas de entretenimiento con nuestra PC.

Requiere disco rígido, VGA, acepta plaqueta de sonido, y se maneja muy fácilmente mediante el mouse.

Marcelo Damonte
E-mail (MP OnLine!): mdamonte

HARD REQUERIDO

80386 O MAYOR

SOUND BLASTER, AD LIB

640 KB

JOYSTICK, TECLADO, MOUSE

IMPRESCINDIBLE

VGA

DOOM

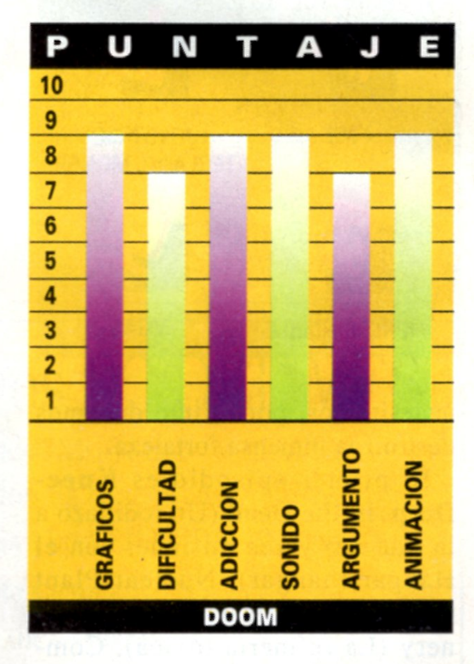
de ID Software

CALIDAD GRAFICA, BUEN SONIDO Y MUCHA ACCION AL SERVICIO DE ESTE EXCELENTE ARCADE. EN ESTA NOTA LE BRINDAMOS UN PAR DE TRUCOS PARA SALIR AIROSOS EN TODOS LOS EPISODIOS.

Cuando el año pasado instalamos el Wolfenstein 3D descubrimos que hay una regla de oro en lo que respecta a juegos, el enunciado podría ser este: "Aún no se han realizado todos los juegos y siempre va a existir uno nuevo que contará con mejores efectos, que llegará a atraparnos y no podremos dejar de jugarlo hasta encontrar el final con todas sus variantes, si es que las posee".

Pero cuando este año llegó a nuestras manos, primero la versión shareware y luego la versión comercial de DOOM, confirmamos esa regla; si bien técnicamente el desplazamiento del personaje dentro de los laberintos de la inmensa torre son similares, los gráficos no tienen nada que ver con su antecesor.

Al poco tiempo de tener en nuestras computadoras al violento DOOM, observamos que los BBSs de nuestro país se vieron invadidos de trucos, editores, notas



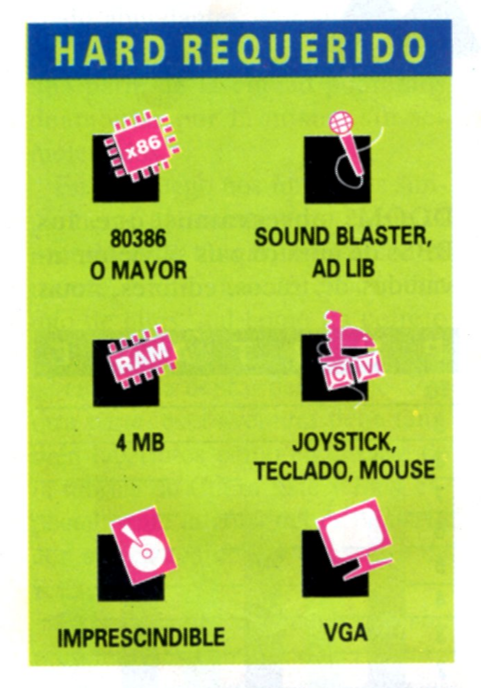
de los creadores, mapas y efectos. para este juego, pero nosotros les brindamos unos pequeños pero efectivos trucos, que podrán encontrar en el recuadro destacado de esta nota.

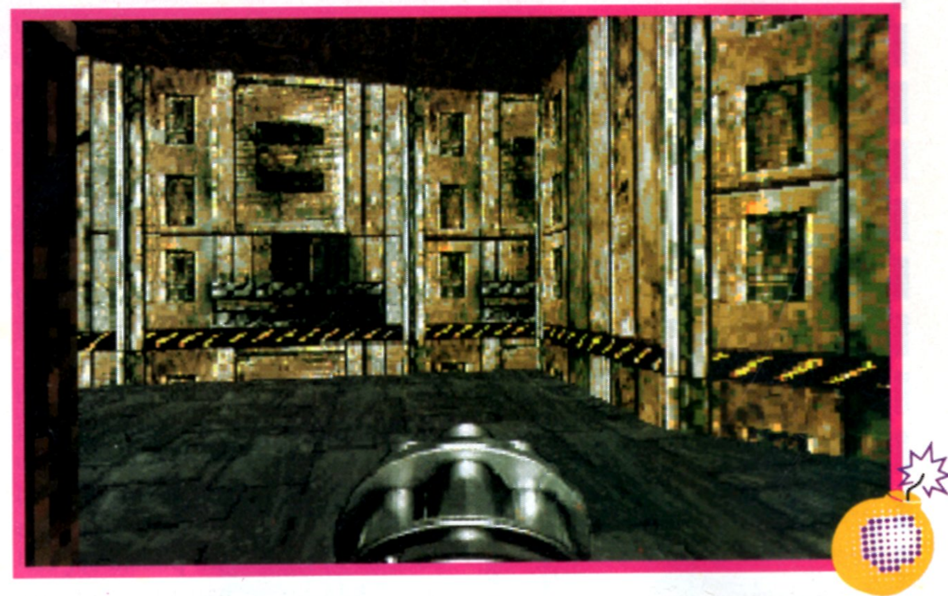
Antes de comentar cada uno de los pasajes de este excelente arcade, les contamos que tanto la calidad gráfica como el sonido son excelentes. No quedan dudas de que la empresa de software ID, que en sus orígenes comenzó como BBS y desde el cual aún brinda las versiones shareware para que el público conozca sus nuevos juegos, ya se estableció como empresa líder en este tipo de juegos.

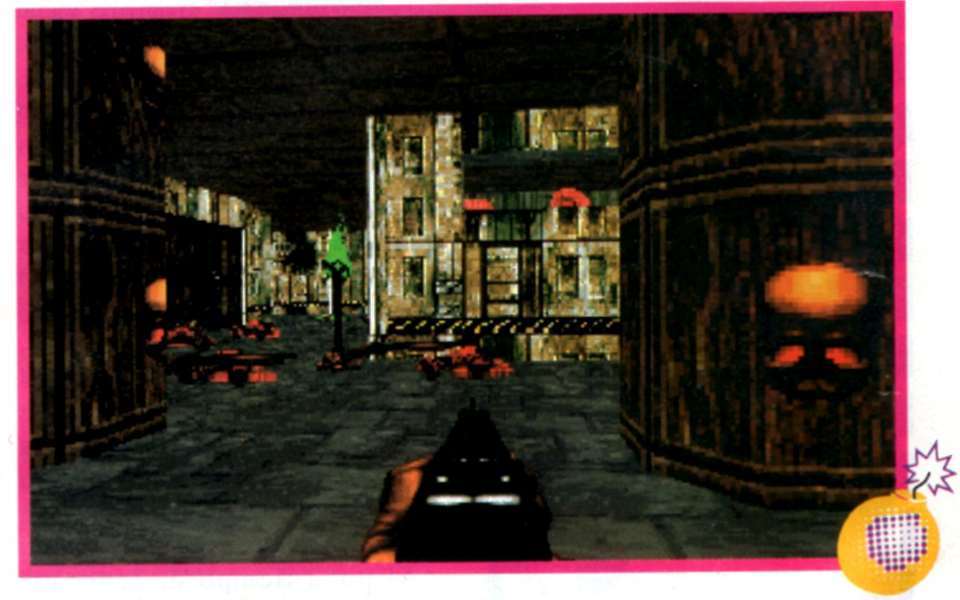
En este entretenido juego tenemos que cumplir tres peligrosos



episodios que están divididos en varias misiones. En ellos debemos eliminar a todos los enemigos que encontremos en nuestro paso y tratar de recoger todas las municiones, armas y medicamentos que







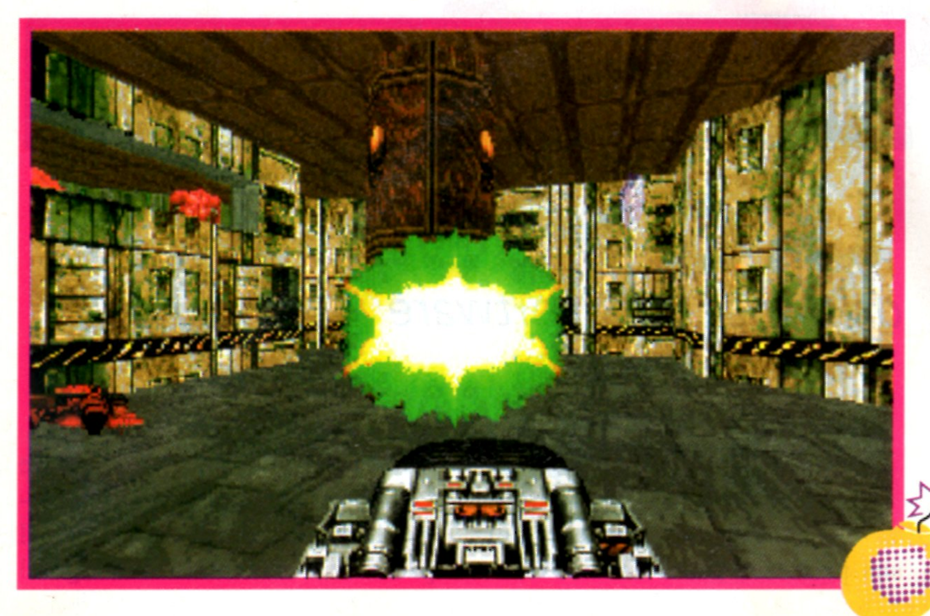
necesitemos, por último debemos destruir la inmensa fortaleza.

El primer episodio es **Knee-Deep in the Dead** (Un rodillazo a la muerte) y sus misiones son el Hangar (hangar), Nuclear Plant (La planta nuclear), Toxin Refinery (La refinería tóxica), Command Control (El centro de control), Phobos Lab (el laboratorio Phobos), Central Processing (Sala central de procesamiento), Computer Station (Centro de computación), Phobos Anomaly (Anormalidades de Phobos), y Military Base (Base militar).

El segundo episodio es **The Shores of Hell** (Las orillas del Infierno) y sus misiones son Deimos Anomaly (Anormalidades de Deimos), Containment Area (Area de contención), Refinery (Refinería), Deimos Lab (Laboratorios Deimos), Command Center (Comando Central), Halls of the Damned (Sala de los condenados), Spawning Vats (Almacenamientos de toneles), Tower of Babel (Torre de Ba-

DURANTE EL JUEGO TIPEAR LO SIGUIENTE

IDDT (Para utilizar en la pantalla de mapas, hacerlo varias veces y se podrán observar los distintos objetos y enemigos que hay en ese lugar).
IDDQD (Esto sirve para convertirse en modo Dios, no podrán hacernos ningún daño).
IDKFA (Para llenar de municiones y el 200 por ciento de las armas).
IDSPISPOPD (Atraviesa paredes).
IDBEHOLDR (Traje de radiación).
IDBEHOLDI (Invisible).
IDBEHOLDV (Invencible).
IDBEHOLDA (Mapa completo).
IDBEHOLDL (Amplificación de luz).
IDBEHOLDS (Enloquecer).
IDCLEV seguido por número de episodio y número de nivel (Nos llevará allí).
IDMYPOS (Nos dice nuestras coordenadas en números hexadecimales).
IDCHOPPERS (Nos hace invencibles y nos provee de una motosierra).





bel), Fortress of Mystery (La fortaleza del misterio).

Y el tercero y último episodio es **Inferno** (Infierno) y sus misiones son Hell Keep (Entrada al infierno), Slought of Despair (Ingresar en la desesperación), Pandemónium (Pandemónium), House of pain (La casa del dolor), Unholy Cathedral (La catedral maldita), Mt. Erebus (Monte Infierno), Limbo (Limbo), Dis (Dis), y Warrens (Conejeras).

Este excelente arcade cuenta con espectaculares gráficos y una música y efectos sonoros dignos de destacar que aumentan la sensación de realidad. Con las ayudas del recuadro podrán completar el juego, pero es conveniente que las utilicen como último recurso.

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez

ARCADE

UGH!

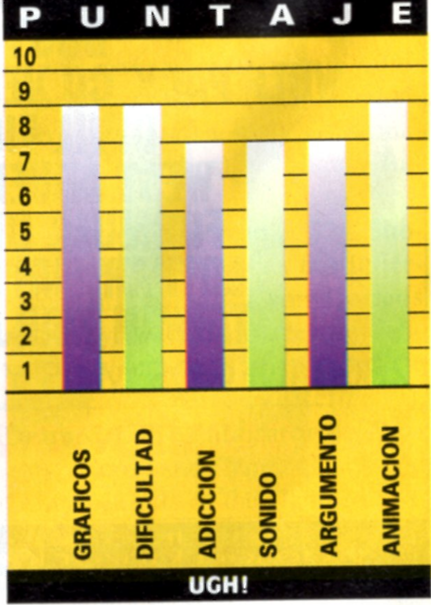
de Bones Park Software

Hace unos cincuenta millones de años, el hombre apenas comenzaba a dar sus primeros pasos en la evolución y mostraba algunas señales de inteligencia. La constitución social no era tan compleja como la actual, aunque había muchas similitudes. Este es el caso de UGH!, donde un pequeño cavernícola desea casarse para lo que el padre de la muchacha le exige el bienestar de su hija. Para cumplir con el pedido, el protagonista del juego deberá reunir el dinero pre-

UN PEQUEÑO CAVERNICOLA ES EL PROTAGONISTA DE ESTA HISTORIA EN LA QUE SE MEZCLAN FANTASIA, DIVERSION E INGENIO.







LA MANERA DE ACCEDER A LOS DISTINTOS NIVELES DEL JUEGO SE RESUELVE MEDIANTE LOS SIGUIENTES CODIGOS:

001 CAVITY
002 FIRSTCOMMUNION
003 FIGURATIVETHEATRE
004 BURNTOFFERINGS
005 MYSTERIUMINQUITATIS
006 DREAMFORMOTHER
007 UNCERTAINJOURNEY
008 SPIRITUALCRAMP
009 ROMEOSDISTRESS
010 RESURRECTION
011 PRAYER
012 DEATHWISH
013 DOGS
014 DESPERATEHELL
015 AWAKEATTHEWALL
016 SLEEPWALK
017 THEDROWNING
018 THEBLUEHOUR
019 ASEVENINGFALLS
020 ANDROGYNOUSNOISE
021 HANDPERMEATES
022 ELECTRADESCENDING
023 CERVIXCOUCH
024 THISGLASSHOUSE
025 FLEEINGSOMNAMBULIST
026 THESOMNOLENTPERSUIT
027 ASHES
028 ASHESPARTII
029 WHENIWASBED
030 LAMENTOVERTHESHADOWS
031 FACE
032 THELUXURYOFTEARS
033 OFTHEWOUND
034 BELIEVERSOFTHEUNPURE
035 OUVERTURE
036 WINDKISSEDPICTURES
037 THELAKEOFFIRE
038 BLASTOFTHEBOUGH
039 AMATERASU
040 THEABSOLUTE
041 LACRIMACHRISTI
042 BETWEENYOUTH
043 AFTERHERAIN
044 WILLOTHEWISP
045 TALESOFINNOCENCE
046 STRAPPINGMEDOWN
047 THEDANZIGWALTZ
048 CHIMEREDESIDELA
049 SILENTTHUNDER
050 STRANGEFORTUNE
051 VENTRILOQUIST
052 GLOOMYSUNDAY
053 THEDEATHOFJOSEF
054 SONGOFSALOMON
055 SICKOFLOVE
056 VANITY
057 FOURHORSEMEN
058 1983
059 OMEGADAWN
060 ARINGINGINTHEIREARS
061 THEGOLDENAGE
062 ALPHASUNSET
063 SPILTBLOOD
064 RAWWAR
065 REFLECTIONS
066 CHURCHOFNORETURN
067 WHATSTHEVERDICT
068 ZEROSEX
069 THISISHERESY

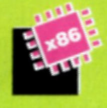
ciso. Así es como construye su helicóptero –impulsado por pedales– iniciando la historia de los transportes.

Este es el eje principal del programa.

Delante de distintas cavernas habrá gente esperando nuestra llegada. Una vez que aterrizemos nos indicarán el lugar para ir y entonces ahí mismo volaremos. Pero habrá que tener cuidado y aterrizar despacio pues nuestro artefacto volador es bastante frágil.

Eric Vallodoro
E-mail (MP OnLine!): evallodoro

HARD REQUERIDO



80286 O MAYOR


SOUND BLASTER, AD LIB



640 KB

JOYSTICK, TECLADO, MOUSE


IMPRESCINDIBLE

VGA

LOS PROGRAMAS MIDI

En notas anteriores hemos hecho una pequeña introducción a la interfase MIDI. Hoy les brindamos un resumen de los distintos programas que existen en el mercado para hacer uso tanto del MIDI como de las capacidades que brindan las plaquetas de sonido. Estas herramientas son imprescindibles para cualquier programador de juegos que desee incluir sonido y música en sus creaciones.

Más allá de que el sonido sea reproducido por la plaqueta o por un aparato MIDI externo, todos los programas que hay en el mercado permiten generar archivos (ya sea de música generada por la computadora –.MID–, o de archivos con sampleos de sonidos tomados de una fuente externa –.WAV o .VOC–).

Software

La cantidad de programas específicos existentes en el mercado es realmente grande. Por hoy daremos un breve pantallazo de lo que podemos encontrar para trabajar:

- Secuenciadores: los sequencers (secuenciadores o grabadores digitales) son los más usados. Estos programas simulan un sistema como los que podemos encontrar en los estudios de grabación profesionales. Nos permiten grabar cada sonido por separado ya sea a través de la plaqueta o usando un instrumento externo en distintas pistas de grabación. Estos programas son muy prácticos y brindan facilidades para los usuarios que no posean mucha habilidad interpretativa.

Cada pulsación de una nota o cada modulación de las mismas se denomina evento. Los sequencers permiten tomar cada uno de estos eventos en particular, o por grupos, y modificar sus parámetros, como ser:

- Duración de una nota.
- Altura tonal.
- Volumen.
- Efectos.

Estos sistemas son ideales para generar archivos .MID conteniendo música (que puede usarse como música para las presentaciones o de fondo). Estos archivos son fácilmente reproducibles luego a través de un programa.

- Samplers: estos sistemas permiten, a través de la toma de muestras digitales de una señal de entrada (que puede provenir de un micrófono, de un CD, etc.), almacenar cualquier tipo de sonido en nuestra computadora (incluyendo voz humana, cosa que no es posible por medio de los sequencers). Para los programadores de juegos estos sistemas son indispensables, y son ideales para agregar efectos especiales y voz humana a los programas.

En el mercado existe una gran cantidad de productos que trabajan con este sistema. Inclusive Windows provee un programa de sampleo.

Una vez tomadas las muestras correspondientes, el usuario puede modificar la información que corresponde al sonido almacenado para agregarle los efectos deseados. Los archivos generados por estos sistemas son los .WAV, que también son fácilmente reproducibles.

- Patch Editors: éste es el tercer grupo de programas que pueden hacernos más fácil el trabajo de agregar sonido a nuestro software.

Se denomina "patch" al conjunto de parámetros (datos numéricos) necesario para que un sintetizador (tanto externo como el provisto por la plaqueta) pueda emitir un sonido determinado.

Una vez obtenido el sonido deseado, éste se almacena para luego ser utilizado por medio de los archivos generados por los sequencers.

Por ejemplo, supongamos que estamos haciendo un juego espacial en el que debemos hacer sonar una sirena puesto que el sistema de enfriamiento de los láser de la nave están averiados. Si no poseemos en la plaqueta un sonido adecuado podemos crearlo a partir de un patch editor.

¿Qué viene ahora?

Luego de haber dado un pantallazo general a los diversos tipos de programas de los que podemos disponer, en un futuro iremos explicando paso a paso el manejo de los mismos, para que todo programador que desee agregar música y sonidos a los programas pueda llegar a buen puerto.

Juan Carlos Sabbione
E-mail (MP OnLine!): gianni

SIMCITY 2000

de Maxis

Casi con las mismas características de la versión anterior, pero con una mejor calidad gráfica, en este juego se trata de administrar una ciudad, trabajando en función de su crecimiento para lograr que finalmente se transforme en la capital del país. Pero esta tarea enfrentará las inevitables amenazas por recesiones económicas, inundaciones, incendios, monstruos, accidentes aéreos, manifestaciones o tornados que están a la orden del día.

El sistema de juego es fácil; a la izquierda se encuentran los íconos de acciones, con ellos se construyen, entre otros, escuelas, universidades, residencias, industrias, comisarías y comercios. Presionando con la flecha sobre un ícono y con el botón apretado deslizando el mouse hacia abajo se obtienen las distintas opciones de construcción de cada rubro. En el menú superior de su pantalla se puede grabar, continuar un savegame, acelerar el transcurso del tiempo, desactivar los accidentes, etc.

Para iniciar una ciudad es conveniente editar un escenario que posea regiones montañosas ya que esto facilitaría la producción de energía eléctrica. Para ello se deben crear cataratas en dichas montañas (con el ícono del arbolito) para ser aprovechadas por represas. En este sentido se aconseja la utilización de represas y no de centrales eléctricas en los principios de la ciudad, ya que la vida útil de las centrales es de 50 años, y en ese tiempo no se llegar a juntar los $ 2.000 que sale una nueva. El segundo paso es crear cuadras de comercios, industrias y residencias. Las cuadras deberán ser de 5x5, la zona industrial deberá estar pegada y no mezclada a las zonas comerciales y residenciales.

Cada cuadra podrá ser de alta densidad o baja, en principio todas deberán ser de alta densidad, pero cuando la ciudad crezca se debería hacerlas de baja densidad.

Extendiendo los postes de luz a todas las cuadras, uno de ellos deberá conectar directamente una fábrica con la represa.

No crear comisarías, hospitales, etc., sin que el pueblo se lo pida, ya que la construcción de estas instituciones requieren de dinero para su mantenimiento. Los aeropuertos y puertos no son esenciales hasta que la población llegue a los 10.000 habitantes.

Para saber cuándo hay que edificar industrias, residencias y comercios, hay que observar un pequeño medidor que se encuentra debajo de los íconos. Su apariencia es de tres barritas de colores, verde (residencia) azul (comercio) amarillo (industria), si éstas permanecen en la zona superior (positivo) significa que todo anda bien y la gente va llegando a la ciudad; si la barra verde comienza a decaer es necesario más zonas industriales, en cambio si la azul o la amarilla es la perjudicada significa que hay mucho de esas zonas, la solución es destruir algunas cuadras o crear más residencias.

La educación es muy importante, por eso las escuelas, universidades, bibliotecas y museos tendrán la prioridad.

El crimen suele situarse en zonas industriales y residencias de alta densidad. La buena ubicación de las comisarías soluciona este problema, uno de los íconos muestra el mapa de la ciudad, allí el color gris oscuro significa gravedad.

La administración se realiza amualmente, así se podrán controlar los impuestos, ordenanzas públicas, etc.

La primera fila se refiere a los impuestos, una cifra normal es del 7%, en los principios el porcentaje debe



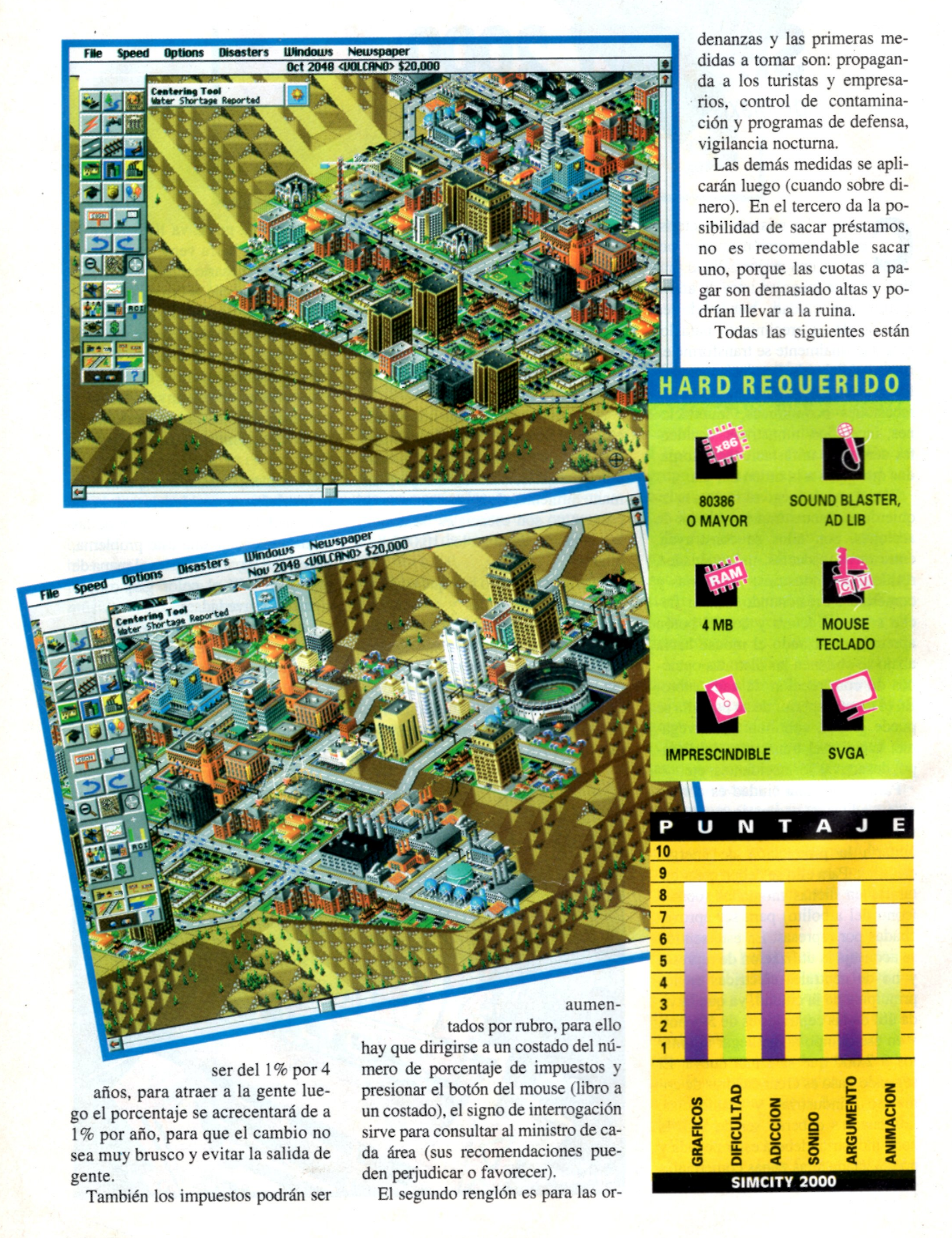
ser del 1% por 4 años, para atraer a la gente luego el porcentaje se acrecentará de a 1% por año, para que el cambio no sea muy brusco y evitar la salida de gente.

También los impuestos podrán ser aumentados por rubro, para ello hay que dirigirse a un costado del número de porcentaje de impuestos y presionar el botón del mouse (libro a un costado), el signo de interrogación sirve para consultar al ministro de cada área (sus recomendaciones pueden perjudicar o favorecer).

El segundo renglón es para las ordenanzas y las primeras medidas a tomar son: propaganda a los turistas y empresarios, control de contaminación y programas de defensa, vigilancia nocturna.

Las demás medidas se aplicarán luego (cuando sobre dinero). En el tercero da la posibilidad de sacar préstamos, no es recomendable sacar uno, porque las cuotas a pagar son demasiado altas y podrían llevar a la ruina.

Todas las siguientes están





referidas a los servicios públicos como la policía, bomberos, educación, hospitales y mantenimiento de las calles, éste último nunca debe ser bajado ni siquiera al 99%, ya que comenzarían a romperse las calles.

Bajando el porcentaje, el gasto de mantenimiento será menor, cada edificio público gasta $ 100. Nunca el porcentaje deberá caer del 50%, porque sino comenzarán a destruirse las instalaciones. Por esta razón, el hardware requerido es muy exigente, ya que es necesario poseer una 386SX con 4 MB de RAM y una tarjeta de video de por lo menos 1 MB de memoria.

Con esta máquina el juego se verá un poco lento, por eso lo ideal sería una 486.

Andrés Cogni

E-mail (MP OnLine!): acogni

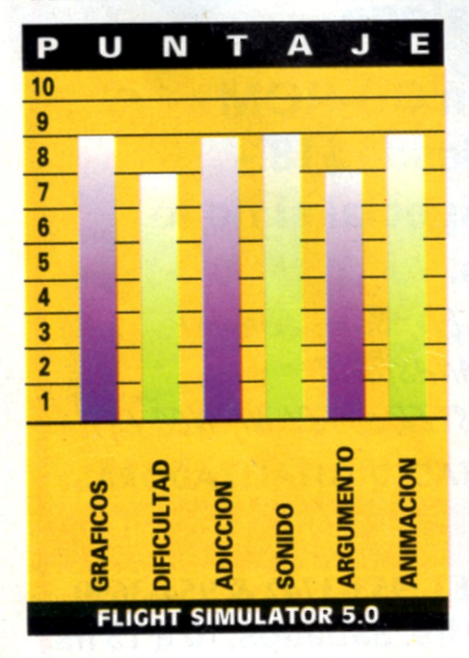
FLIGHT SIMULATOR 5.0

de Microsoft

Esta nueva versión del Flight Simulator 5.0 viene provista de varias mejoras respecto de las anteriores, pero una de las más importantes es la de ver los gráficos en alta resolución.

Previamente cargado el archivo VESA de nuestra tarjeta de video, se puede modificar el gráfico y de esta manera aumenta notablemente el realismo en el juego.

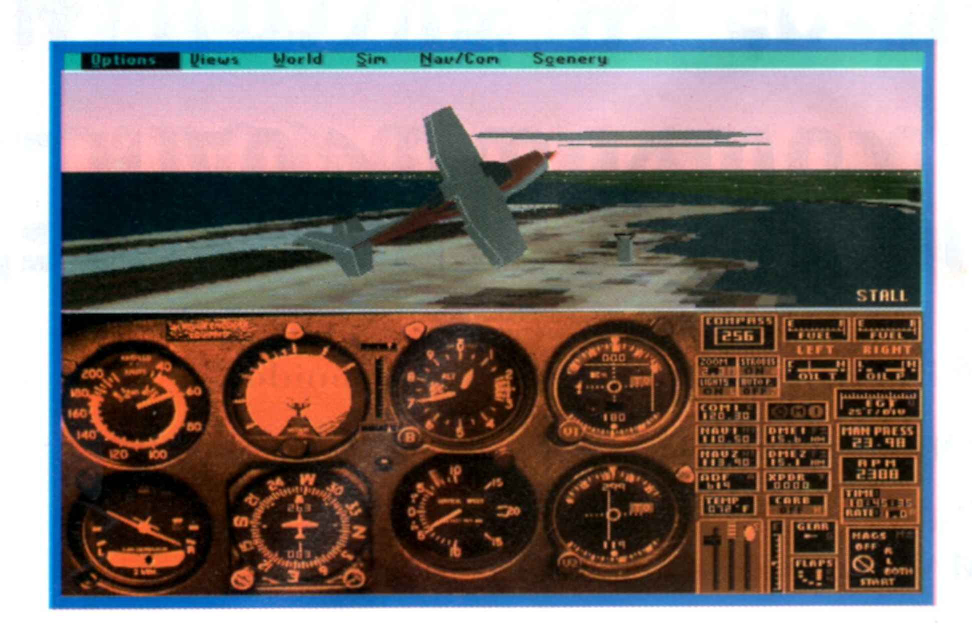
Los que ya conocen las versiones anteriores poco es lo que se puede agregar en favor de este juego debido a que es excelente por donde se lo juegue, pero aquellos que nunca lo vieron pueden disfrutar de despegar, con gran realismo de por medio, desde un famoso aeropuerto el avión que se elija y comenzar a volar hasta llegar a otro aeropuerto, sin tener que cumplir misiones, sin derribar enemigos ni destruir portaaviones, es decir, simplemente volar. Con todos los sonidos típicos de avión que le brinda una cuota más para lograr ese realismo que tiene este excelente simulador de aviones comerciales. Dentro de las características que posee, las cuales son muchas, podemos hacer referencia, es que como en las versiones anteriores, posee un instructor de vuelo. Para aquellos que siempre les apasiono volar y nunca lo pudieron hacer esta es una gran oportunidad, por lo menos lo suficientemente económica como para no aceptarla,

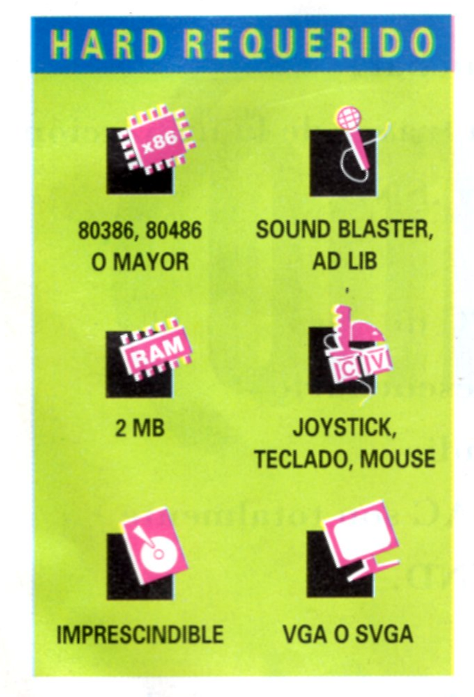












recibir todas las instrucciones para poder despegar, volar y aterrizar nuestro hermoso Cessna.

Esta versión muestra un tablero de instrumentos, el cual está basado en una foto digitalizada de los aviones actuales, su escenario ha sido diseñado en tres dimensiones utilizando fotografías satelitales y el sonido ha sido tomado del ruido real de los motores, incluyendo el sonido que producen los instrumentos de vuelo dentro de la cabina y hasta el ruido del avión al estrellarse en el suelo.

Con las modificaciones realizadas en este simulador será mucho más fácil volar y aterrizar, sólo falta elegir el lugar donde queramos ir y el modelo de avión que deseemos tripular. Una vez que hayamos decidido cuál será nuestro destino, sólo basta dejarse llevar por la imaginación. Este simulador de vuelo nos permite utilizarlo por medio de módem y de esta manera poder hacer aun más realista la relación con el usuario. Siempre es agradable salir a volar un pequeño Cessna y surcar los distintos cielos volando sobre los mejores aeropuertos.

Un consejo antes de utilizar este simulador de vuelo, antes de despegar es conveniente que se ajusten los cinturones.

Distribuye MICROSOFT.

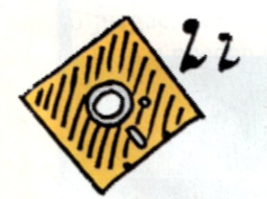
Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez



MUY PRONTO, LA EXCLUSIVA COMPUMAGAZINE,

COMPUSOUND puede ejecutar archivos de sonido, bajo los formatos más populares. Es fácil de instalar y usar, y –lo que es más importante– será distribuida junto a una edición de COMPUMAGAZINE de próxima aparición.

Con COMPUSOUND podrá escuchar, con excelente calidad, música y voz digitalizada a través de la utilización de archivos .VOC, .MOD, .WAV y .SND.

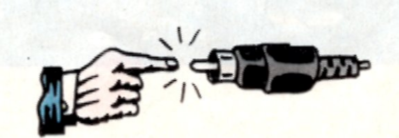


Podrá correr el programa PLAYPC de los COMPUMAGAZINE UTILITIES y escucharlo claramente en su equipo de audio.

Las interfases COVOX, INTERSOUND y DAC son totalmente compatibles con COMPUSOUND.

Podrá utilizar COMPUSOUND en juegos de video, para reproducir voz digitalizada y música en general, para crear música, para reproducir la voz incluida en las aplicaciones o en los archivos .BAT que usted cree.

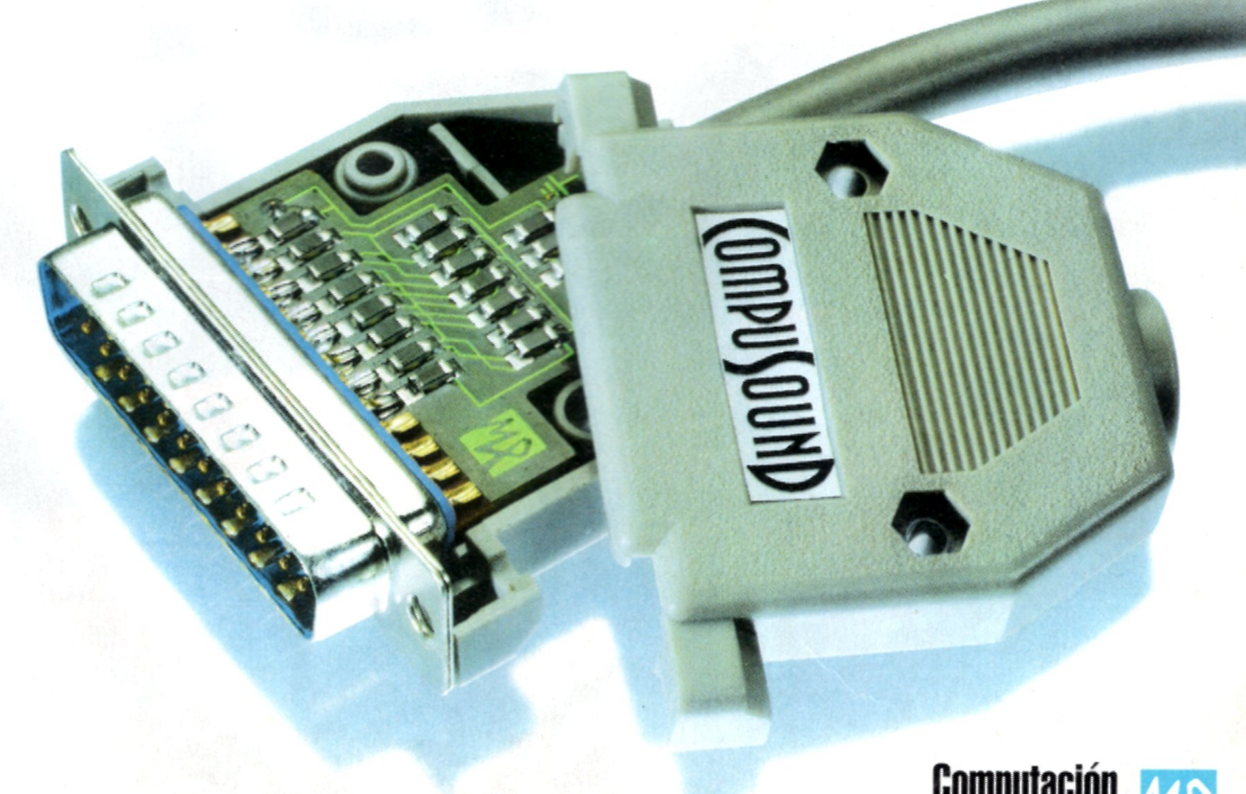
COMPUSOUND se instala en un dos por tres, simplemente uniendo con ella la salida para impresora de su computadora y la entrada AUX ó CD del equipo de audio. No hace falta setear switches ni instalar drivers.



INTERFASE DE SONIDOS DE ESTARA EN SUS MANOS.

En poco tiempo más, COMPUSOUND
será una realidad que encontrará junto a COMPUMAGAZINE,
en kioscos de todo el país.

COMPUSOUND



Computación
a todo nivel.

La última carrera



del campeonato mundial

RALLY

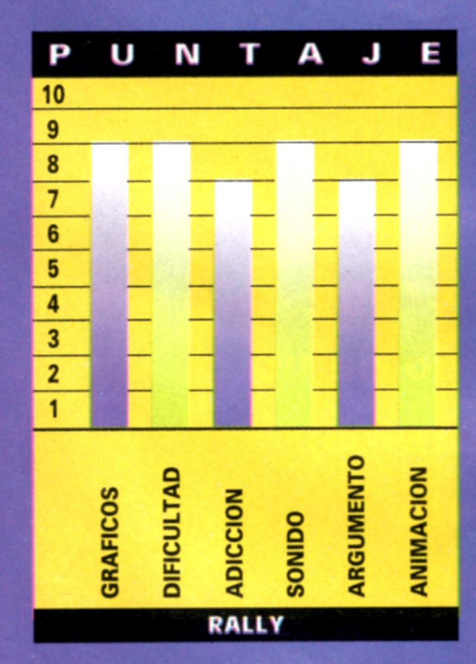
de EuroPress

Hoy te invitamos a participar en una apasionante y electrizante competencia de rally por los distintos circuitos del Reino Unido. Podrás elegir entre los distintos modelos de automóviles de competición y sentirás el vértigo y la emoción de estar al mando de un excelente simulador de carreras, con imágenes totalmente digitalizadas. En este juego tendrás la posibilidad de controlar o modificar a tu gusto, o a las necesidades de los circuitos, todos los componentes –suspensión, frenos, embrague, motor, cubiertas, caja de velocidades– para tener de esta manera la mejor máquina de la competencia. Así que ponete el casco, acelerá a fondo, esperá la cuenta de tres y salí en la búsqueda del título.

Siempre que queremos jugar con un simulador de autos de carrera nos encontramos que la gran mayoría está diseñada para autos de fórmula 1 y muy pocos para rally.

A pesar de que en los últimos años salieron al mercado dos o tres juegos, la calidad de los mismos era solamente aceptable, pero en esta oportunidad podemos disfrutar de un excelente simulador de carreras de rally.

Luego de competir en los circuitos de todo el mundo, los pilotos tienen que enfrentarse a la Se-



rie del Campeonato Mundial, donde campeones internacionales tienen que lograr el mejor puesto.

Este juego fue realizado utilizando grandes cálculos matemáticos donde la inercia, las curvas, la velocidad y todo lo que tenga que ver con el auto-





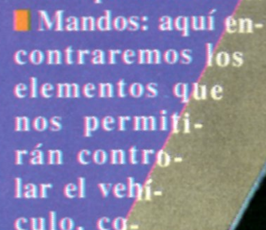
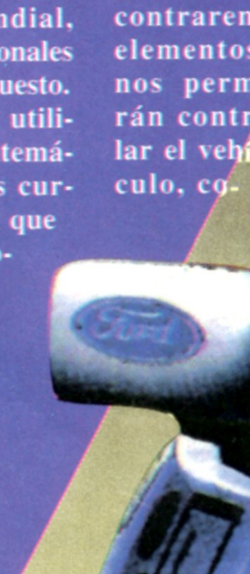





móvil en cada carrera, están reflejando fielmente lo que ocurre en la realidad.

Cuando ingresamos al juego nos encontramos con la siguiente serie de opciones en el menú principal:

- Rally: nos permite jugar con un rally completo, es decir con las 35 etapas, o bien cargar uno anterior que hemos salvado oportunamente.
- Mandos: aquí encontraremos los elementos que nos permitirán controlar el vehículo, como por ejemplo el joystick o bien redefinir el teclado.
- Opciones: en este ítem podremos elegir el realismo del rally. Hasta podemos seleccionar que nuestro automóvil sea totalmente indestructible.
- Disco: podremos cargar o grabar un juego.



- Configuración: elegimos el número de jugadores que participan en el rally y los vehículos que conducirán.
- Práctica: sirve, obviamente, para adquirir experiencia en el volante.
- Resultados: nos indica las distintas posiciones de cada uno de los demás competidores.
- Nuevo: comenzar un juego nuevo.
- Icono de escape: para volver al DOS.

Dentro de la gran cantidad de opciones que nos permite utilizar el juego, se encuentran la de cambios automáticos, frenos automáticos, poder ver el cuenta kilómetros y el velocímetro, que el vehículo sea indestructible, etc.

Cuando decidimos correr un rally completo, debe establecerse qué conductores competirán y qué automóviles conducirán.

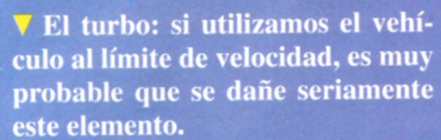
El rally cubre aproximadamente 700 km de duras y electrizantes etapas cronometradas, pasando por algunas de las más difíciles carreras del Reino Unido. Al terminar cada etapa, nos aparecerá el mapa de la próxima. Antes de comenzar a correr, se nos indicarán los kilómetros de recorrido que debemos realizar y las condiciones climáticas. Esto es fundamental para que nosotros podamos elegir qué neumáticos utilizar según el estado del tiempo.

Siempre es conveniente que el vehículo esté en buenas condiciones así que no hay que dudar en hacer reparaciones.

El secreto para triunfar en una carrera de este tipo, es que se debe cuidar el automóvil de la misma manera que corremos a gran velocidad, ya que de eso depende nuestra posición al final de la competencia.

Existen muchos elementos que se deterioran a pesar de hacer un uso normal. Por este motivo debemos tener en cuenta los siguientes detalles:

- Caño de escape: se desgasta con el uso y sobre todo si el camino no es el óptimo los golpes y las piedras ayudarán a que el mismo sea más rápido.



▼ El turbo: si utilizamos el vehículo al límite de velocidad, es muy probable que se dañe seriamente este elemento.

▼ Parabrisas: chocar con arbustos, árboles y demás elementos que hay en la ruta, comenzarán a agrietarnos los vidrios hasta que se destruyan por completo.

▼ Caja de cambios: hacer bruscos rebajes, contribuye a disminuir la vida útil de este importante elemento del automóvil.

▼ Cárter: todos los relieves y salientes de la ruta a los cuales nosotros pasamos por encima pueden destruir el cárter y por consecuencia perderemos el aceite y el motor se fundirá.

▼ Cabezas de cilindros: si hacemos los cambios muy bruscos y se mantienen las revoluciones al máximo esto dañará la cabeza de los cilindros y provocará que el motor pierda compresión.

▼ Suspensión: frenar desmedidamente y saltar montículos contribuye a destruir la suspensión.

▼ Embrague: el embrague se desgasta por el uso normal y sobre todo en una carrera tan exigida como ésta.

▼ Frenos: frenar bruscamente y con demasiada frecuencia hace que se calienten los discos y por consecuencia perderemos notablemente potencia en el frenado.

La competencia nos llevará cuatro días de carrera. El primero es el único día donde comenzará y terminarán en el mismo lugar, en Birmingham. Las nueve etapas son relativamente cortas, la más larga no llega a 14 km. Todas las etapas de este día se realizan en parques o circuitos para carreras de automóviles, así que la conducción se realizará sobre asfalto con la excepción de Chatsworth y Tatton Park, donde tendrán que correr sobre una ruta de mejorado. En este día lo que más se destaca es la velocidad, los competidores correrán en tres famosos circuitos del Reino Unido, uno es el de Oulton Park, el otro Donington y el último Mira. Uno de los elementos que se deterioran sin dar previo aviso son



los limpiaparabrisas y es muy posible que llueva, por el tipo de clima reinante en Inglaterra.

El segundo día nos lleva a la ciudad de Gales. En esta competencia tendremos de todo, caminos sinuosos vientos en todas las direcciones y condiciones climáticas muy variadas.

competencia, por esta razón debemos estar muy bien preparados para poder lograr el triunfo.

En el tercer día la ruta nos llevará hacia el norte del Reino, hasta la costa este. En esta etapa se pondrá a prueba la flexibilidad de todos los pilotos, debido a que tendrán que enfrentarse a gran



La mayoría de las rutas nos llevarán a pasar por bosques y páramos, por lo cual deberíamos utilizar neumáticos con clavos para afirmarnos bien, debido a que en algunos tramos está lleno de barro o zonas pantanosas. Este es el tramo más duro de toda la variedad de tipo de rutas y condiciones climáticas, desde fuertes nevadas hasta zonas de clima muy seco. En este tramo hay una etapa muy peligrosa y larga que es la de Kershope, en donde hay unos 50 kilómetros de nieve resbaladiza.

El cuarto día, y último de la carrera, nos lleva de regreso a Birmingham.

La conducción se realiza por medio de bosques y para el final sobre el circuito de Donington Park, los únicos inconvenientes que se puede tener es la lluvia y un par de curvas muy cerradas.

Las etapas de la carrera son las siguientes:

–Sutton Park, de parque, 6,2 km.
–Weston Park, de parque, 6 km.
–Oulton Park, de circuito, 5,8 km.
–Tatton Park, de parque, 8,6 km.
–Chatsworth, de parque, 13,4 km.
–Clumber, de parque , 6,6 km.
–Donington, de circuito, 20,2 km (en dos etapas).
–Mira, de circuito, 9,2 km.
–Dyfnant, de bosque, 24 km.

HARD REQUERIDO



80286
O MAYOR



SOUND BLASTER,
AD LIB



640 KB



MOUSE, TECLADO



IMPRESCINDIBLE



VGA

Desarrollo
Mike Askew
Richard Vanner
Alex Blagg
Mercadotecnia
Alexa Czechowski
Anna Donaldson
Amanda Thomas

LA ÚLTIMA RONDA DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE RALLY

Network Q Rally
Configuración coche
FORD
Neumát
Datos

–Myherin, de bosque, 40 km.
–Hafren, de páramo, 28 km.
–Pantperthog, de páramo, 18,4 km.
–Dyfi Main, de bosque, 29,2 km.
–Gartheniog, de bosque, 26,6 km.
–Penmachno South, de bosque, 16,8 km.
–Penmachno North, de bosque, 12,6 km.
–Brenig, de bosque, 11, 4 km.
–Clocaenog, de bosque 24 km.
–Grizedale East, de bosque, 9,4 km.
–Grizedale West, de bosque, 35, 6 km.
–Kershope, de bosque, 49,6 km.
–Wauchope, de bosque, 14, 4 km.
–Orge Hill, de bosque, 14 km.
–Harwood, de bosque, 25,2 km.
–Falstone, de bosque, 37 km.
–Broomylinn, de bosque, 22,2 km.
–Pundershaw, de bosque, 36,4 km.
–Hamsterley, de bosque, 30,8 km.
–Cropton, de bosque, 16,6 km.
–Gale Rigg, de bosque, 11,8 km.
–Langdale, de bosque, 22,2 km.
–Dalby, de bosque, 41 km.
–Scrunthorpe, de páramo, 8,8 km.
–Donington, de circuito, 5,8 km.

–Estas son las vibrantes etapas donde debemos demostrar al máximo nuestra capacidad para conducir una de las mejores máquinas de competición en los rally, así que solamente nos queda decir que se ajusten bien el casco y a correr.

Martín Quintana
E-mail (MP OnLine!): mquintana





KASPAROV'S GAMBIT

de Electronic Arts

La empresa Electronic Arts –con traducción al castellano por parte de Dro Soft– nos trae hasta nuestra pantalla un excelente juego de ajedrez que nos permite no sólo jugar contra la computadora sino que además, si no somos muy diestros en el tema, podemos adquirir grandes conocimientos. Este programa viene provisto de una guía para aprender a jugarlo y se complementa con el software, ya que nos ayudará en los movimientos de las piezas.

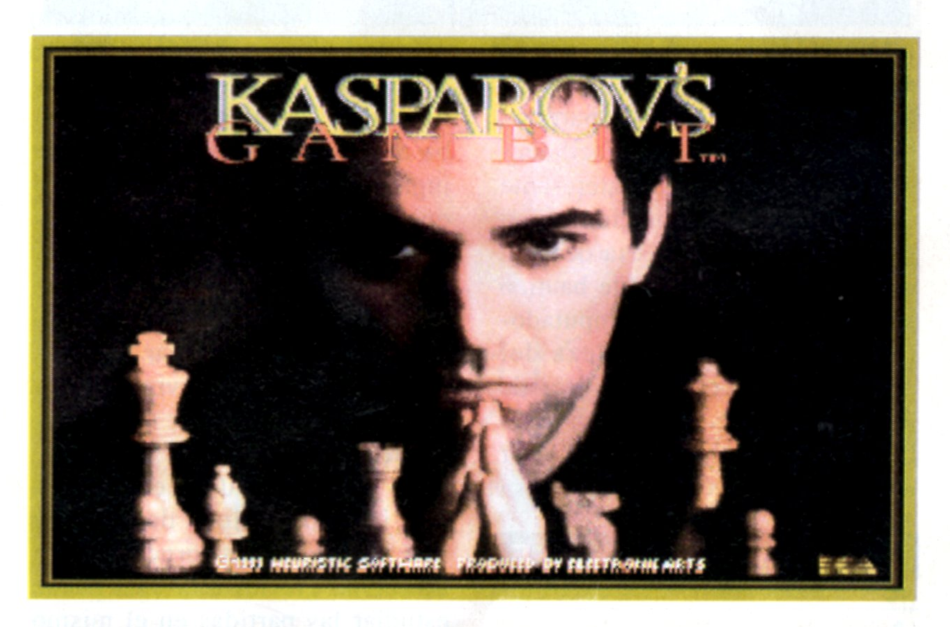
Pero para las ayudas tenemos un profesor, quien es ni más ni menos que el mismísimo campeón mundial de ajedrez, Garry Kasparov. El maestro realizará sus intervenciones directamente con animación y voces digitalizadas.

El mismo ha trabajado juntamente con los diseñadores de esta compañía para darle al usuario de este tipo de simuladores el mejor software.

La interfase permite que la imagen digitalizada de Kasparov aparezca durante el partido para comentar qué le parece la partida.

También tiene una vasta librería de famosas jugadas de ajedrez y además se puede cambiar de táctica durante el transcurso de la jugada.

El jugador puede elegir entre los variados niveles de juego, pero no puede evitar los humorísticos comentarios del anfitrión.





Garry Kasparov comentó que en 1985, luego de una partida de exhibición en la ciudad de Hamburgo, le pidieron que jugara en una competición simultánea contra 32 computadoras distintas, fabrica-





das por cuatro empresas diferentes. El resultado de esos partidos fue que el maestro ganó fácilmente 32 a 0. Pero lo más interesante es que en algunas partidas tuvo problemas; pero para esa ocasión usó lo que posteriormente bautizó como "psicología de computadora". Entendió la naturaleza del proceso de toma de decisiones de la máquina y de esa manera pudo llegar a inducirla a que tomara por un camino equivocado y lograr su

PUNTAJE

10 / 9 / 8 / 7 / 6 / 5 / 4 / 3 / 2 / 1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

KASPAROV'S GAMBIT

objetivo: hacer que la computadora quedara totalmente desorientada. Luego de estos extraordinarios partidos de ajedrez, Kasparov comentó su descubrimiento con algunos amigos aficionados a la informática y les planteó que deseaba realizar una base de datos de jugadas de ajedrez, realizar algo que pudiera servir no sólo a los profesionales, sino a los que recién se inician en este tipo de juegos. Deseaba que el programa pudiera servir para estudiar partidas, sacar los mejores movimientos y hasta lograr desarrollar nuevas jugadas.

En la actualidad no existe ningún joven estudioso del ajedrez que no vaya a los torneos sin su notebook, gracias a la cual puede estudiar las partidas en el mismo lugar.

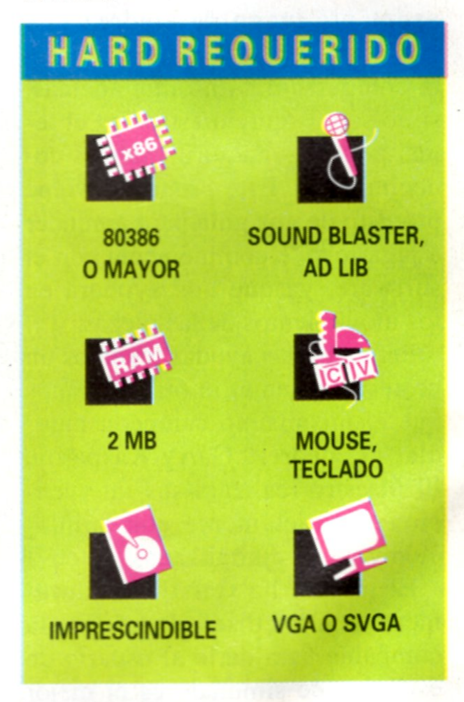
En estos últimos tiempos y con la ayuda de las computadoras portátiles se ha logrado rejuvenecer este antiguo y apasionante juego.

Uno de los hechos más importantes de destacar es que los jóvenes han crecido con la idea de que la computadora no es su contrincante sino que, muy por el contrario, es la herramienta fundamental para sus prácticas y estudios de jugadas. Todos los programadores se han encaminado a desarrollar sus programas de manera tal que sea cada vez más difícil ganarles para que de esta manera los profesionales del ajedrez logren mejorar sus estilos.

La intención de Kasparov con respecto a este programa, el Gambit, es brindarles a la mayoría de los jugadores, ya sean profesionales o bien principiantes, todas las herramientas que necesitan para poder mejorar en el juego.

Lo que logró el maestro, junto a los programadores, es tratar de transmitir el estilo agresivo de juego que lo llevó a ser el Campeón del Mundo.

Una vez instalado el Kasparov Gambit encontraremos muchísimas opciones, entre las cuales podemos ver el juego en una resolución de video de 320 por 200 en 256 colores o bien cargando el drive de VESA de nuestra placa de video podemos llegar a disfrutar de una resolución más que aceptable de 640 por 480 en 256 colores.

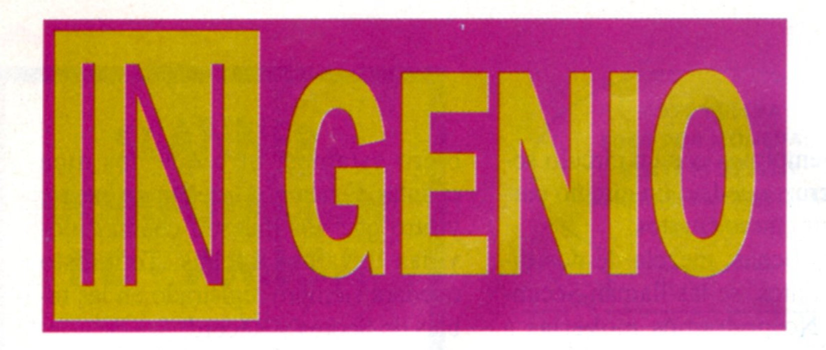


También podemos jugar con piezas en dos o tres dimensiones, cambiar el tipo de piezas, como mármol o madera, y además tener la intervención del maestro dando su opinión en cada una de las jugadas.

Sin lugar a dudas es el juego de ajedrez que estábamos esperando hace tiempo.

Distribuye MICROBYTE.

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez



TESSERAE

de Gametec Inc.

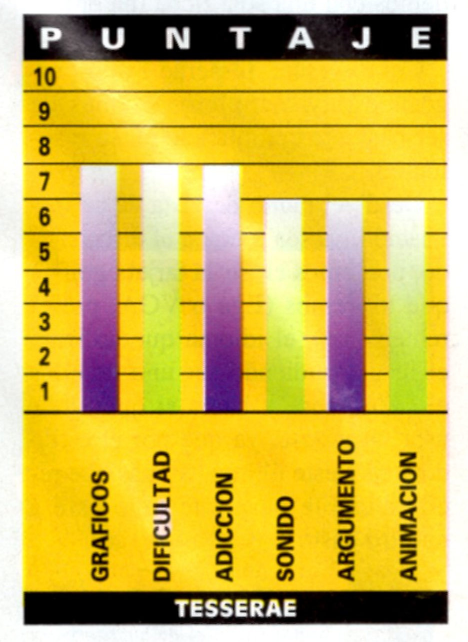
Esta vez vamos a dedicarle un espacio a **Tesserae**: un estupendo programa de ingenio (recién salidito al mercado) para el cual deberemos poner en funcionamiento "toda" nuestra inteligencia, si queremos llegar a resolver, aunque sea, alguna parte.

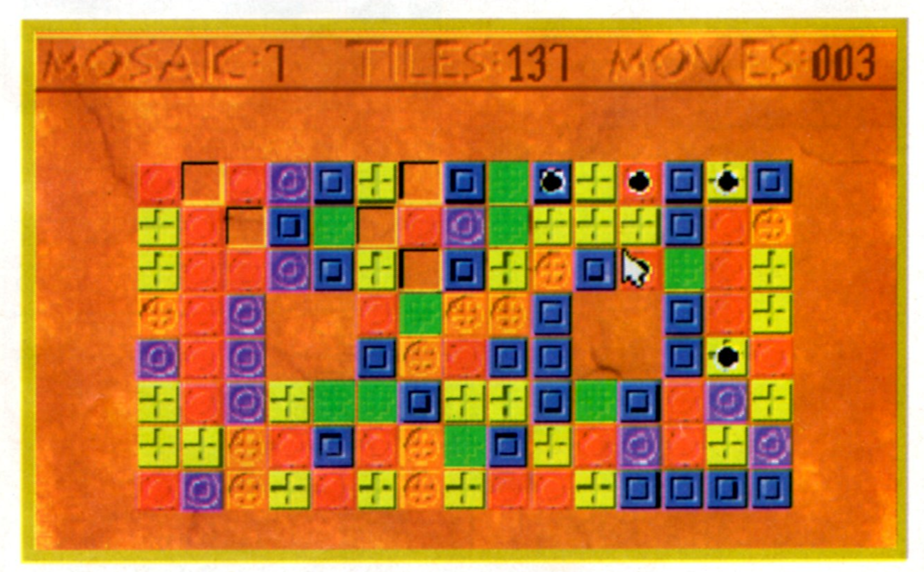
Se trata de un juego de tablero con fichas que para pasar de nivel, debemos hacer que desaparezcan todas ellas menos "una".

Al comenzar, luego de la presentación, tenemos la opción de ver un manual o de jugar. Si optamos por la primera, tendremos una excelente ayuda de nada más ni nada menos que 15 páginas.

Al pasar al juego, llegamos a un menú donde podremos: primero, elegir si practicamos o jugamos un torneo; y segundo, elegir en qué nivel jugaremos: principiante, intermedio o avanzado, además del formato del tablero. De la práctica al torneo, sólo cambia la tabla de records. Los niveles de dificultad varían por el tipo de fichas utilizadas en el juego. Y de la forma del tablero varía la cantidad de fichas que lo componen. Al elegir to-







do esto, pasamos al juego. Como ya dijimos, hay distintos tipos de fichas. Las dividiremos –por el dibujo que llevan en su interior– en primarias, secundarias y terciarias.

Cada ficha se mueve 2 espacios, es decir, salteando de a una por vez. Por lo tanto, si una de ellas queda sola, sin ninguna otra alrededor, quedará como perdida.

Al pasar una pieza sobre otra, la del medio desaparece. Lo que nos importa es dónde cae la que movemos; ya que si cae sobre otra igual, no le pasará nada. Las alternativas pueden ser: cruz sobre cruz; círculo sobre círculo; o cuadrado sobre cuadrado.

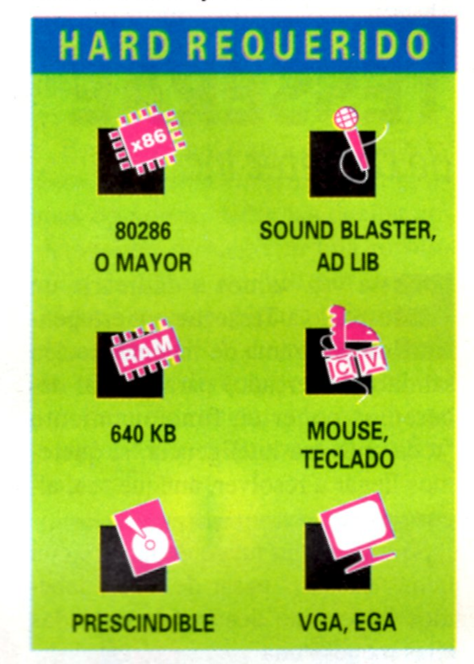
Pero, en cambio, si cae una figura sobre otra diferente, quedará como última la suma de las dos fichas en juego.

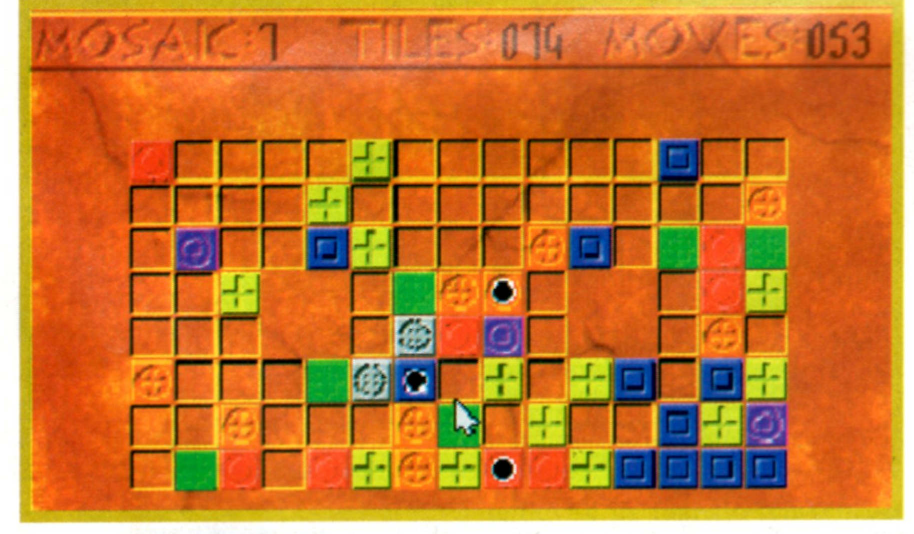
Por ejemplo: si cae un círculo sobre una cruz, quedará un círculo partido en sus cuatro cuartos.

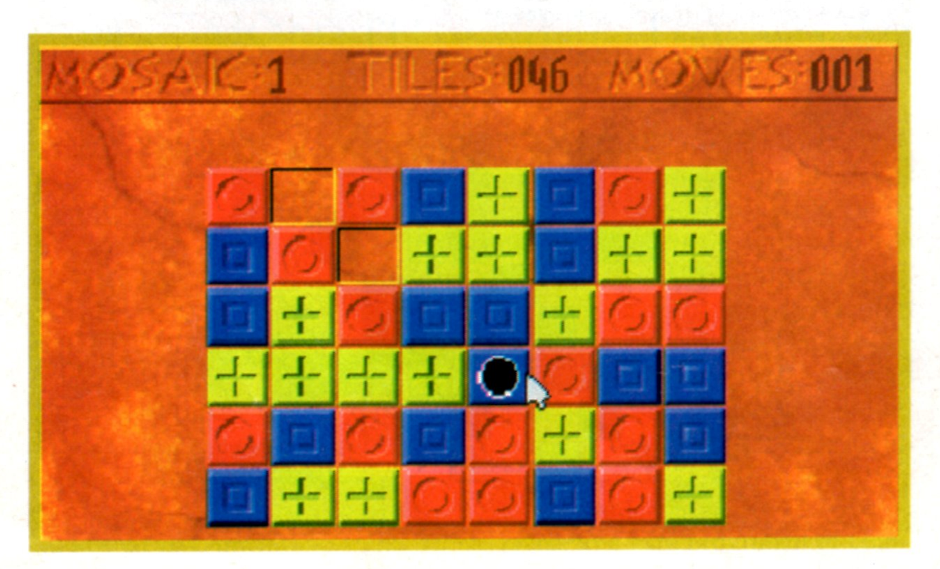
A estas fichas, mezcla de dos dibujos distintos, se las llaman Secundarias. No podremos moverlas a menos que estén junto a otra ficha en sus mismas condiciones; y éstas, al ser comidas, pasan a ser Primarias.

Con las Terciarias pasa lo mismo: son la suma de tres fichas simples, y sólo desaparecerán si las comemos dos veces. Vale aclarar que siempre que haya Secundarias o Terciarias en un nivel, recomendamos hacerlas desaparecer primero para un mejor resultado final. Con respecto a otras opciones, contamos con 9 tableros distintos.

En cada uno, al jugar en el margen superior de la pantalla, aparece un contador que nos indica en qué tablero estamos; otro que nos dice cuántas fichas nos quedan en juego; y otro que nos muestra cuántas movidas llevamos hechas. Todo esto quedará siempre registrado en las tablas de Scores y Récord.







Si situamos el cursor más arriba de estos carteles indicadores, aparecerán unas ventanas con más opciones, como por ejemplo: Grabar o cargar una partida, Retroceder una o más jugadas, Terminar o empezar un juego. Opciones musicales y de FX, Ver tablas de puntaje, Ayudas, etc... Con todo esto, nos será más fácil terminar un nivel; es decir, que nos quedemos con una sola ficha (en el mejor de los casos).

Como verán, Tesserae es un programa muy completo, además de ser bastante complicado en su resolución.

Desde el punto de vista de su instalación, ya sea o no en el disco rígido, podremos elegir la tarjeta gráfica que usaremos (Ega o VGA, preferentemente), el idioma que utilizará el juego, pudiendo ser uno de ellos el castellano, y hasta si queremos usar un mouse, ya que por el estilo de juego, este último, es más que recomendable para que todo esté a nuestro gusto.

Martín G. Rodríguez
E-mail (MP OnLine!): mrodriguez

SCANNER COMPUTACION
PC - AMIGA

- Lothar Matthäus
- Alone in the Dark 2 (castellano)
- Puzzlemania
- Tigers
- Doofus
- Amy's Fun Adden

¿QUIEN DIJO QUE MAS CARO ES MEJOR?

- EL PRECIO MAS BAJO DE PLAZA
- ENVIOS AL INTERIOR
- GARANTIA DE CARGA SIN VIRUS
- NOVEDADES SEMANALES
- TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

LIBERTAD 1172 *LOC. 13*
(casi Av. Santa Fe)
TEL/FAX: 813-9064

NO SE VUELVA LOCO POR MONEDAS, VISITE **FIGPAL** Y AHÓRRESE LA VISITA AL PSIQUIATRA!!!



Games by
FIGPAL SOFT

Ud. ya nos conoce tenemos todo y mucho más...

PC-XT/AT, AMIGA

*LA MEJOR ATENCION
*CATALOGOS SIN CARGO
*MAS DE 5.000 TITULOS
*GARANTIA DE CARGA
*NOVEDADES TODAS, PERO TODAS LAS SEMANAS
*LOS MAS SEGUROS ENVIOS AL INTERIOR
*VISITENOS DE NADA SIRVE ARREPENTIRSE

HACETE AMIGO DE FIGPAL...!!!

RECORDA QUE ESTAMOS, PARA OFRECERTE LO MEJOR, LO MAS NUEVO Y AL MEJOR PRECIO, NO LO DUDES ACERCATE...!!!

CHILE 2530 - (1227) Cap. Fed. - Tel/Fax 942-0153
"Congreso" - Lunes a Sábados de 10 a 20 Hs.

RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN INSUMOS - PLAQUETAS MONITORES - EQUIPOS
LECTORES DE CDs (Todas las marcas)
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS-IMPRESORAS
JUEGOS PARA PC
AMIGA-COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

AHORA CLUB DE USUARIOS CD ROM.
ALQUILER - CANJE SEMANAL DE CDs

SEGA FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER CANJE

LISTA DE PRECIOS

Discos

Nashua 5.25' 2D:	1 caja U$S7, 3 cajas U$S18.
Memorex 5.25' 2D:	1 caja U$S7, 3 cajas U$S19.
Discos 5.25' HD:	1 caja U$S10.
Discos 3.25' HD:	1 caja U$S15.
TDK 3.5, HD:	1 caja U$S18, 2cajas U$S34.
BASF 5 25' HD	1 caja U$S12, 2cajas U$S20.
Nashua 5.25' HD	1 caja U$S12, 2cajas U$S20.

Amplio stock de Verbatim, Precisión, BASF, Nashua.

Insumos

Caja porta diskettes con cerradura: 5.25' x 50 u. U$S8 x 100 u. U$S10. 3.5'x 40 u. U$S8.50 x 80u. U$S10 150u. U$S18. Porta mouse U$S3.50, mouse pad U$S5, conjunto U$S6, aspiradora portátil U$S15. Limpia cabezales U$S5. Resma 1º calidad U$S 9,99. Pie impresora U$S8. Data cartridge 3 M 2120 U$S33. Rollos de papel para fax U$S3.50. UPS 10 a 30 min. 500 W. U$S360. Cintas para impresoras importadas: Epson U$S5, Citizen U$S6, Citizen 4 colores U$S28. Pantalla antirreflejo de cristal Mijuki U$S 17.

NOTA: PRECIOS CON IVA INCLUIDO.

ENVIOS AL INTERIOR DESCUENTO POR MAYOR

Av. NAZCA 2741
Tel/Fax: 503-3640 501-3241



COMPUMANIA'S TODO EN COMPUTACION
ENTREGA INMEDIATA - GARANTIA TOTAL

286	1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MANUAL	CONTADO $ 280
386	SX 40/60 Mhz + 1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MULTIFUNCION	CONTADO $ 350
386	DX 40/70 Mhz + 4Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 TECLAS + 128 K MEMORIA CACHE + MULTIFUNCION	CONTADO $ 550
486	TODOS LOS MODELOS DLC-40 / DX-33 / DX-50 / DX-2-66	DESDE $ 630
	GSX 190-270 CPS CARRO 80 COLUMNAS - MATRIZ DE 9 AGUJAS	$ 230
	DISCO RIGIDO 130 Mb	$ 230
	MONITOR COLOR SUPER VGA	$ 299
	CD-ROM SONY Doble Velocidad	$ 270
	SOUND BLASTER PRO	$ 159

Diskettes: Dysan Basf - Verbatim

Soft original en CD Todos los Juegos

CAMBIO DE MOTHER 286-386 / 386-486

Av. SAN MARTIN 1316 - CAPITAL TE/FAX: 581-7449

Av. DIAZ VELEZ 5293 - CAPITAL TE: 982-4552

EYES OF THE BEHOLDER

de Advanced Dungeons & Dragons

Alguna vez escuchaste hablar de un mito? Pues te diré, un mito es, sin dar vueltas, una leyenda que habla generalmente sobre hazañas de un pasado remoto casi inimaginable, donde los hombres convivían con varias clases de criaturas que hoy en día no existen. En esas leyendas se podían hallar datos sobre cosas reales que los historiadores antiguos trataron de ligar con la fantasía.

Este no es el caso de Eyes of the Beholder, sin embargo, este juego se ha convertido sin lugar a dudas en el "mítico juego de rol o RPG", donde se cuenta cómo el mal se apoderó de una ciudad y un grupo de valientes (obviamente nosotros) destruye aquella fuerza siniestra.



Escojamos a nuestro equipo.



Llamemos a los héroes de la región para elegir a los mejores.

Y en esta nota te brindamos una lista de pistas y ayudas para que puedas llevar la aventura a buen término.

Algo que debemos tener en cuenta antes de empezar el juego es la elección de nuestro equipo. Esto es fundamental para no tener muchos problemas a medida que vayamos avanzando en el juego. Las opciones en el inicio son bastante claras, así que lo mejor sería tener un grupo bien variado al cual modificáramos un poco sus cualidades físicas. Luego, más adelante, podremos incorporar más gente al grupo y para seguir el camino hasta el final, necesitaremos tener a mano los mapas del manual para poder guiarnos en el trayecto. Dicho esto, podemos iniciarnos en Eyes of the Beholder.

SOLUCIONES

PRIMER NIVEL

Nos acaban de encerrar y como no hay otro camino, comenzamos la marcha tomando el único que existe. Pero antes, recogemos las piedras del piso. Pronto veremos unos huesos que podemos tomarlos pero que de poco nos servirán. Activando una palanca se abrirá la puerta y aparecerá nuestro primer enemigo, un kobold realmente fácil. En el camino veremos más piedras que nos servirán para los platos de presión que hay en el piso. Cerca de los gusanos podremos encontrar pergami-

nos y cerca de allí un escudo. Cuando lo tengamos, hay que matar a los demás gusanos y pulsar el botón. Si dejamos una piedra en el plato de presión ya estaremos en el segundo nivel, para el cual deberemos dar primero cierta información sobre una de las páginas del manual.

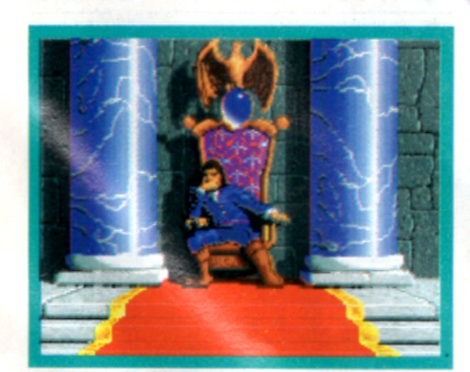
SEGUNDO NIVEL

Aquí habrá muchos esqueletos y zombies, pero son fáciles. Pronto veremos tres puertas y una llave. Vamos a la del Sur y hacemos que el enano la empuje, para que tenga experiencia. Luego de andar veremos una baldosa giratoria que podrá causarnos problemas en la orientación; también un muro falso y un pergamino mago de Escudo que necesitamos. Nota: estos pergaminos podemos usarlos como a las armas, pero primero es necesario transcribirlos al libro de hechizos, dormir y listo.

Después de ambular por varios lados, donde nos perderemos por las baldosas giratorias y teletransportadores, volveremos a la posición inicial y veremos un laberinto de agujeros. Para cerrarlos, usaremos las piedras en los platos de presión. Tras pasarlos, recogeremos ciertos objetos. De nuevo en la sala donde cambiamos de nivel, abrimos la puerta norte y luego la del medio con la fuerza de todos (cursor del medio). Veremos una puerta al Sur y lucharemos con un esqueleto. Siguiendo, adelante veremos otro portal que no quiere abrirse. Usaremos entonces una daga o flecha contra la roca que lleva la inscripción de la daga y se abrirá. Siguiendo el camino hallaremos más cosas y de vuelta, caminando por un pasillo nuevo que recién ahora se ha activado, hallaremos una daga de piedra, que se usa para los portales teletransportadores de otros niveles. Si seguimos, veremos un ascensor y en el segundo piso encontraremos una llave de oro. Volvemos a bajar y sólo restará encontrar la puerta que requiere esa llave.



Un amigo muerto y dos inconscientes...


El rey nos espera.

TERCER NIVEL

Al principio mataremos sujetos extraños y nos toparemos con trampas giratorias. Más adelante alguno dejará caer una llave y un teletransportador nos dejará en un pasillo bastante largo. Nos encaminamos al Sur y tomaremos todo lo que se pueda de esa habitación. Luego habrá un laberinto de agujeros y platos de presión para lo que rodearemos el perímetro de la habitación y ya está. En nuestro camino nos toparemos con un museo de piezas vivas y por la puerta norte andaremos hasta hallar unas gemas azules, que pondremos en ciertos lugares que activan una escalera que va directo al cuarto nivel.

CUARTO NIVEL

Bajamos por la escalera sur, accionamos 3 (ya verás) y encontramos una araña. Otra vez arriba, por la escalera norte, al Oeste, hallaremos a Taghor, un enano herido que



Nos han encerrado.

curaremos y tras darnos valiosa información se unirá al grupo.

Nota: los enanos será mejor que vayan delante. Más adelante habrá otros muros falsos, una llave que precisamos y un pasillo con tres agujeros que taparemos ayudándonos con las gárgolas. Una vez pasado esto veremos una puerta al Norte, hacia el Este nos preparamos a luchar, abrimos la puerta, matamos a la araña y recogemos la poción antiveneno. Tal vez veamos un teletransportador, no es necesario utilizarlo. El quinto nivel está cerca, pero antes necesitaremos encontrar una nueva llave y un cetro de piedra custodiado por muchas arañas.



Una de las puertas que deberemos atravesar.

QUINTO NIVEL

Ayudaremos a los enanos a conseguir un instrumento capaz de destruir al Beholder. Pronto encontraremos una llave y un muro extraño al Norte que nos llevará a una sala de tres puertas; tomamos cualquiera, después cruzamos por una gárgola falsa y veremos un portal que será importante. Otra llave nos ayudará a abrirlo.

En el campamento de los enanos obtendremos más información y un soldado nos dirá que quiere ir con nosotros. Lo mejor será decir que no e ir en busca de un mago que pueda resucitar a los muertos. Camino al Oeste, matamos todo a nuestro paso y tomamos todo lo que se puede.

Más adelante habrá que usar cuidadosamente las llaves pues los pisos caen realmente cerca. Cuando veamos a nuevos enemigos, será mejor esquivarlos y al abrir una puerta veremos una llave y una escalera que nos dejará cerca de una gárgola que cerrará todos los huecos anteriores. Buscamos una cerradura y la abrimos. Pronto veremos una armadura y una llave con la que abriremos un teletransportador. Lo tomamos y vamos en busca de un muro invisible. Allí habrá que marcar una combinación de tres palancas y habitar de esa forma el paso al sexto nivel.



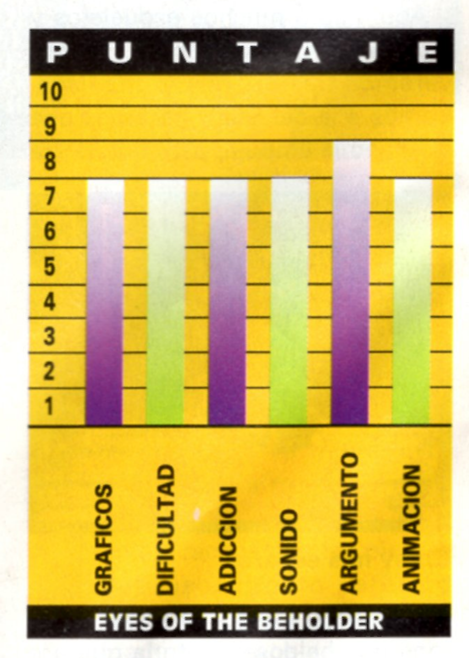
Un débil oponente.



Preparate para una jornada peligrosa.

SEXTO NIVEL

Vamos directo al Este liquidando a quien se nos interponga. Recogemos unos huevos que sirven de alimento (tratemos de no comerlos de todas formas) y continuamos la marcha hasta los platos de presión, donde dejaremos armas en el caso de ya no tener piedras. Cerca existe un mago que nos dará información valiosísima sobre nuestro futuro: conseguir la varita de Slivias de los enanos, pero primero deberemos rescatar a su príncipe, y conseguir una poción que reanime a su rey. Con una llave de oro abrimos una puerta cerrada y continuamos hasta llegar a una especie de estante, donde deberemos hacer contrapeso nuevamente para abrir otro portal. Así conseguiremos una llave de enanos, una maza, un escudo de enanos, y unos pergaminos. Nos dejaremos caer por un agujero que nos permitirá obtener dos llaves más. Así, buscaremos las puertas correspondientes y llegaremos al séptimo nivel.



SEPTIMO NIVEL

Aquí viven unos personajes llamados Drow, a quienes daremos los huevos para que nos dejen pasar. Luego nos cuidaremos de una zona donde hay bolas de fuego y así llegaremos a obtener un pergamino de Bola de Fuego.

Más adelante, una escalera nos dejará en una habitación con un anillo de piedra y otra llave de portal.

Después nos toparemos con los más terribles y difíciles guerreros y la complicada combinación entre el séptimo y el octavo nivel de escaleras, llaves y gemas que se convierten en llave. Si logramos pasar esto, un par de puertas se cerrarán detrás de nosotros y luego de liquidar sujetos más difíciles, encontraremos una llave con la que abriremos las demás puertas hasta llegar a una zona con portales teletransportadores. Hacia el Norte cruzaremos un umbral y podremos elegir entre la magia, una armadura y una poderosa espada. Conviene lo tercero.



El olor es realmente nauseabundo.



La búsqueda empieza en la ciudad...

OCTAVO NIVEL

Habrá sujetos "duros de matar" que tal vez traigan algunos problemas, pero nada serio. Así que pronto veremos un portal, un pergamino y un vestuario. Al ir por el Norte nos cuidaremos de las bolas de fuego. Pronto veremos dos pasillos y si queremos ir a la derecha debemos tomar el de la izquierda y viceversa. Una puerta traerá muchos enemigos pero también un anillo y un medallón. Seguimos despacio hasta las escaleras que nos llevan al próximo nivel.

NOVENO NIVEL

Luego de un rato de lucha, tomar las piedras que nos lanzan las trampas desde lejos y abriremos así una puerta que parecería imposible de abrir. Luego, en la habitación del comienzo, hacia el Sur, encontramos el Pasillo de los Ladrones. Cuando pisemos un plato de presión tendremos que volver pues en los estantes habrá objetos que han sido robados al pasar por primera vez. Volvemos a la habitación inicial y tomamos la puerta que está frente a la del Norte y la izquierda. En los cuatro huecos hay que dejar lo que nos pide la inscripción, como comida, un arma, etc. Se abrirá una puerta y lucharemos. Seguimos al Norte y nos colocamos en la primera puerta a la izquierda. Lucharemos otra vez. Más adelante hallaremos los huesos de Beohram, a quien resucitaremos. Cuando hallemos un



Deben descubrir la naturaleza de este mal y destruirlo.



Con los íconos del cursor podremos desplazarmos por el laberinto.

plato de presión, le arrojaremos un dardo o piedra y otro al muro del Norte, así se abrirá una pared que nos dará paso a otro nivel.

DECIMO NIVEL

Caminamos hasta una bifurcación de dos puertas. Tomamos la de la izquierda y encontraremos



El peligro acecha al final del corredor.

una llave de calavera y unos huesos humanos. Buscamos la cerradura necesaria y un espía de nuestro mayor enemigo, que se llama Xanathar, nos dirá dónde está la poción para revivir al rey de los enanos. Buscaremos al príncipe y por un portal regresaremos al octavo nivel. Luego ir por las escaleras que dan al séptimo nivel y luego a un portal que da al quinto. Entregamos el príncipe a los enanos, pero querrá venir con nosotros. Le diremos que no y dejamos que un mago resucite a Beohram. Buscaremos entonces un teletransportador que nos devuelva a este nivel. Habrá una palanca que activaremos dos veces y un pasillo secreto por el cual llegaremos a una nueva palanca que debemos empujar también dos veces. A través de un agujero llegaremos al undécimo nivel.

UNDECIMO NIVEL

Estamos en un laberinto, con tres pasillos concéntricos. Para salir de éstos, utilizamos los pulsadores de tal forma, que los tres que hay para ir al Norte, por ejemplo, se tienen que accionar de forma seguida. No es necesario ir a la zona oeste, así que vamos a la del Norte. Buscamos la poción para revivir al rey enano. Debemos hallar entonces una llave que nos guiará a un portal que da al quinto nivel. Encontraremos a los enanos y les daremos la poción. Nos entregarán a cambio la varita de Slivias. Volvemos al undécimo ni-

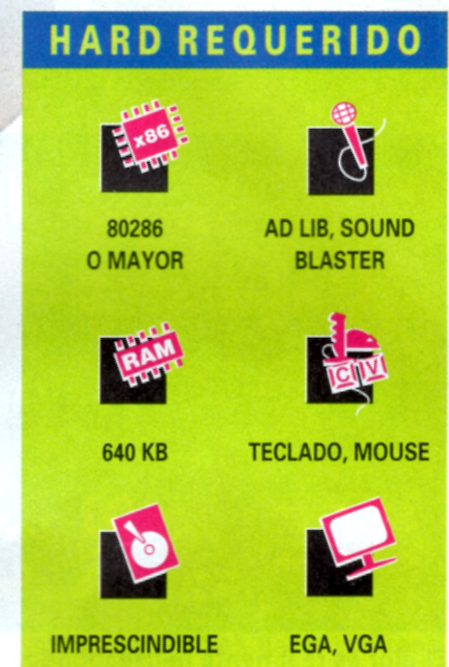


Habrá que tener cuidado con este gusano hambriento.

vel y buscamos la llave que da al nivel 12. Para esto necesitaremos hallar un botón secreto que nos abrirá el camino. Volvemos al centro del laberinto y elegimos la zona sur. Allí está el portal que nos llevará hasta Xanathar.

DUODECIMO NIVEL

Tras ser víctimas de una serie de teletransportaciones abrimos la puerta del Este. Allí nos recuperamos, descansamos y ponemos al equipo al mejor estado. Detrás de



la otra puerta está el Beholder. Una vez activado, hacemos que nos siga y manejando hábilmente la varita haremos que se coloque delante de una trampa de clavos. Este es el mejor modo de liquidarlo, ya que con magia tardaríamos mucho.

Eric Vallodoro
E-mail (MP OnLine!): evallodoro

ISHAR
Legend of the Fortress

de Silmaril

Quizá Ishar sea algo más que un simple juego de rol, puesto que no sólo posee un grupo protagonista, un malvado antagonista, caminos angostos e intransitables donde nos perderemos mil veces o enemigos realmente difíciles de liquidar; tiene mucho más.

Las innovaciones que trae este genial lanzamiento de Silmaril comienzan ya desde el principio, cuando vemos que podremos alistar gente en nuestro grupo, y despedirla sólo con la aprobación de la mayoría. Es decir, cada uno vota por la entrada o expulsión de un miembro (¡esto es democracia!).



También les daremos y les sacaremos cosas e incluso, si deseamos deshacernos de alguien que la votación no aprueba, matarlos a sangre fría. Aunque esto puede resultar peligroso, pues si liquidamos a alguien querido por el grupo, alguno se revelará contra nosotros y todo puede terminar en una terrible carnicería.

Otro factor importante en Ishar es la magia, deberemos aprender conjuros diversos de clérigo y hechicero si pensamos prosperar en nuestro objetivo. Y lo mismo sucederá con las pociones, que solamente podrán prepararse con el frasco mágico.

El armamento del que dispondremos es bastante variado aunque será necesario renovarlo a medida que avancemos, puesto que los enemigos se tornarán más difíciles cada vez.

Pero, y esto seguramente resultará lo más doloroso para todos, deberemos pagar, cada vez que queramos grabar la partida, el monto efectivo de 1.000 monedas de oro.

La forma de manejar este juego resulta rápida gracias al mouse o el joystick, aunque puede manejarse con teclado utilizando el Shift. Pulsando o haciendo click sobre la franja de vida de cada uno de los integrantes del grupo podremos tener información detallada sobre las cualidades del interpelado.

Las teclas de función servirán para las acciones y para luchar. Es decir, tomando a Aramir como ejemplo, todas las acciones las realizará presionando F1 y luchará con F2. Y así sucesivamente.

Un consejo para aquellos que no



Los hechizos valen caro, ¿no?



El trágico final. Todos hemos muerto.

tienen plaqueta de sonido: cuando entren al menú, marquen Sound Blaster. El sonido no será espectacular pero, tal vez, les guste.

Sólo resta decirles que tengan suerte y...¡adelante con Ishar!

CUENTA LA LEYENDA...

...que hace muchos años, esta tierra se llamaba Arborea y estaba habitada por gente que vivía en la paz y promulgaba la amistad entre her-

P U N T A J E

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

ISHAR

manos. Hasta que cierto (siempre los hay) Morgoth, señor del Mal y del Caos, decidió adueñarse de todo. Pero hubo alguien llamado Jarel, príncipe de los elfos, que tuvo el coraje, junto a sus compañeros de ruta, de hacerle frente al tirano y vencerlo. Cuando obtuvo la victoria, bautizó nuevamente la tierra nombrándola Kendoria. Y durante años, Jarel gobernó con paz la tierra nueva, hasta que murió en un accidente y la intranquilidad inundó nuevamente los corazones de los habitantes. Krogh supo tomar provecho de esto y lentamente fue adquiriendo posesión de todo, rodeándose de riqueza y poder en una fortaleza llamada Ishar, que en el idioma de los elfos significa "desconocido". Estos son los tiempos que vivimos; los tiempos que debemos cambiar...

INICIO DE LA AVENTURA

Aramir es el nombre del único personaje que hasta ahora aparece en nuestro equipo. Ni bien empezamos, estaremos ante un hombre de baja estatura llamado Bormina. Es un ladrón terrible que servirá como escudo y recibirá algunos golpes que quizá iban destinados a Aramir.

Siguiendo viaje nos encaminamos al Sur, así llegaremos a la ciudad de Aragarn, donde aparecerán nuestros primeros enemigos. Una vez en el pueblo vamos a la casa del Sur, donde alguien dejó olvidado mucho dinero. En la aldea podremos encontrar a más personajes para incluir en el grupo, uno de ellos es Kyrian, el guardabosques, que será muy útil, y a quien llevaremos a la Escuela de Fuerza para aumentar sus músculos. Ya con el diploma volvemos al Norte, hacia Fra-



¡Inscribámonos!

gonia, y bordeando la costa hallaremos una aldea acuática custodiada por un guerrero en verdad fácil. (Nota: es probable que antes de ello encontremos en el camino a un rubia llamada Kiriela, **no la contratamos hasta eliminar a este sujeto.** Después de matar al guardián recogeremos su dinero y llegaremos a varios bares donde podre-

mos completar el equipo. **Recordemos no echarnos a dormir cuando haya traidores en el grupo.)**

Siguiendo un poco adelante (hacia el Este), por las zonas de Lotharia, estará el espíritu de Azalhgorm, quien dirá lo que necesitamos para matar a Krogh.

Para conseguir experiencia (la necesitaremos) y algo de dinero, podemos usar el transportador en forma de red entre Fragonia y Aragorn. Cuando creamos que ya tenemos suficiente (10.000 por lo menos) vamos al Norte de Osghirod, donde nos toparemos con otro enemigo inmóvil realmente difícil de liquidar, tras matarlo, dejará un casco imprescindible para completar la aventura, ya que con él iremos a Finmuirh y mataremos al hombre lagarto, quien tiene en su poder cinco anillos mágicos, tan importantes como las tablas rúnicas.

Luego cruzamos el puente y nos encontraremos en el bosque de Rhudgast, nos encaminamos al templo y nos preparamos para un laberinto realmente sencillo. Una forma de hallarlo rápidamente es ir por el río hasta que nuestro disco rígido indique que ha cargado un nuevo escenario, entonces desviamos al Norte y allí estará.

Una vez dentro, vamos a la derecha y activamos la palanca, nos movemos a la izquierda y comenzamos a recorrer el camino angosto. Luego de pelear un poco con algunos esqueletos y un gigante de puños grandes y poderosos, debemos salir teniendo las primeras tablas rúnicas y un frasco mágico transparente, que lo utilizaremos para las pócimas que elaboraremos más adelante.



¿Krogh nos da la bienvenida?

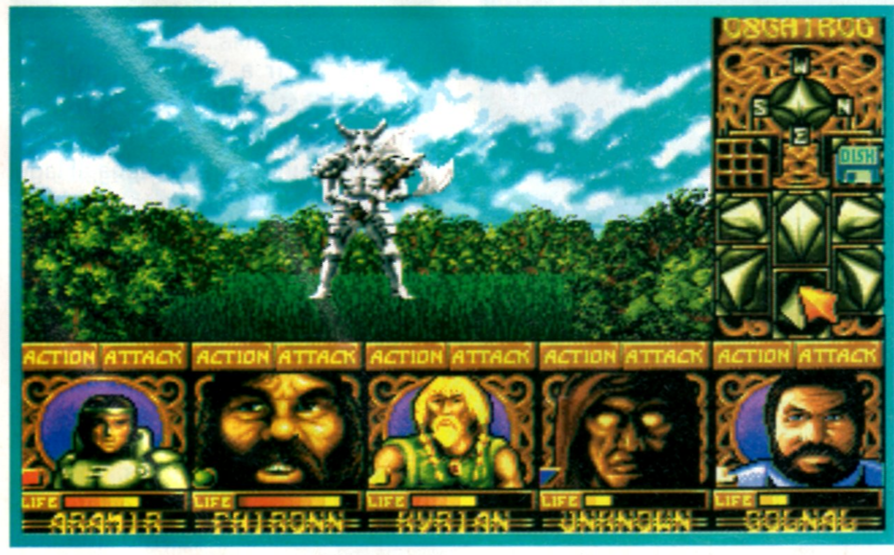
Fuera del templo nos dirigimos una vez más a Finmuirh y en su frontera sur con Lotharia encontraremos las segundas tablas rúnicas.

Otra vez al Norte, dirección este, veremos un comerciante a caballo que nos venderá unos ingredientes (que necesitamos) no por menos de 5.000 monedas.

Explorando el río encontraremos bolsas de oro y, por fin, el único puente que da paso a todo el resto del juego. Claro que habrá un personaje tan duro de matar que nos sacará de las casillas un par de veces. No se preocupen, las flechas pueden ser buena solución. Después, con el hechizo de protección que deben tener algunos de nuestros magos nuestros guerreros se encargarán de él.

LA AVENTURA CONTINUA

Atravesando el puente llegamos a Silmaril, donde habrá que cuidarse de sus guerreros; en dirección norte hay una especie de "hombre de las cavernas" ciertamente difícil de derribar (pero no imposible), quien tiene una tortuga importante para nosotros. Tras conseguirla, nos encaminamos al Sur, hacia la región de Vargaeon, y de allí al Oeste, donde buscaremos la casa de Jon el Alquimista, que nos dará un pergamino con la utilidad de las pociones que comentábamos antes. He aquí, entonces, donde ocupan lugar las claves del juego. En el manual se indican los nombres y los ingredientes. No podemos darte la lista de ingredientes pues forma parte, como dijimos, de la protección del juego.



Necesitaremos ese casco.

Yendo hacia el Este tropezamos con Ushurak, la gigantesca ciudad de Vargaeon, donde podremos contratar a más gente, perfeccionarnos en todas las escuelas que haya y comprar armas más poderosas. Habrá ogros en la ciudad que se encargarán de darnos dinero.

En una de las plazas hallaremos a

un personaje que nos señalará la posición de un objeto mágico. Ese objeto no es nada más y nada menos que la espada de Jarel, que está al norte de Baldarov. Una vez con ella vamos hacia el Este, hasta Zendoria. En el centro de la región, cerca del bosque de álamos, habrá un comerciante al cual le entregaremos la tortuga. Nos dará algo muy importante a cambio.

Al norte de Zendoria se encuentra la Mansión Prohibida, a la que no se debe entrar sin el hechizo o la poción adecuados, pero que guarda un par de tablas rúnicas.

Cerca está la región de Halindor, donde se encuentra el mago Elfo que nos servirá de mucho en la aventura, siempre y cuando lo instruyamos en el hechizo de "Protección Psíquica", ya que los magos de Krogh son muy fuertes.

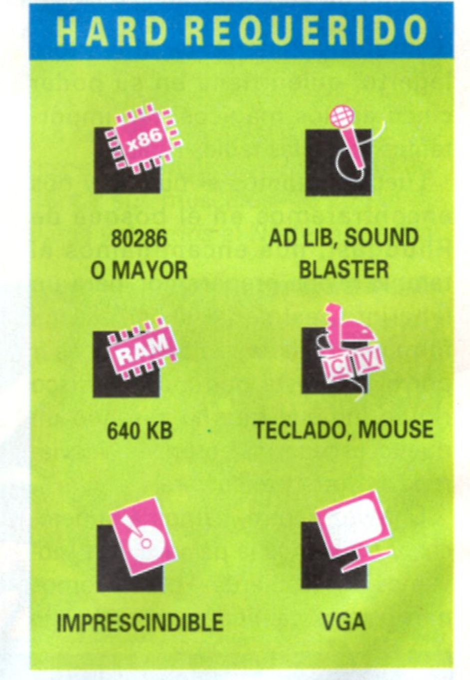
Explorando Halindor llegaremos a la casa de Irvan, quien nos pedirá que rescatemos a su hija que se halla secuestrada en Elwingil. Esta ciudad se encuentra al Sudeste de Halindor y allí mismo iremos. En el camino veremos una estatua que nos lanzará fuego y tendremos dos opciones, protegernos y destruirla (guardan mucho dinero) o esquivarlas bordeando el río.

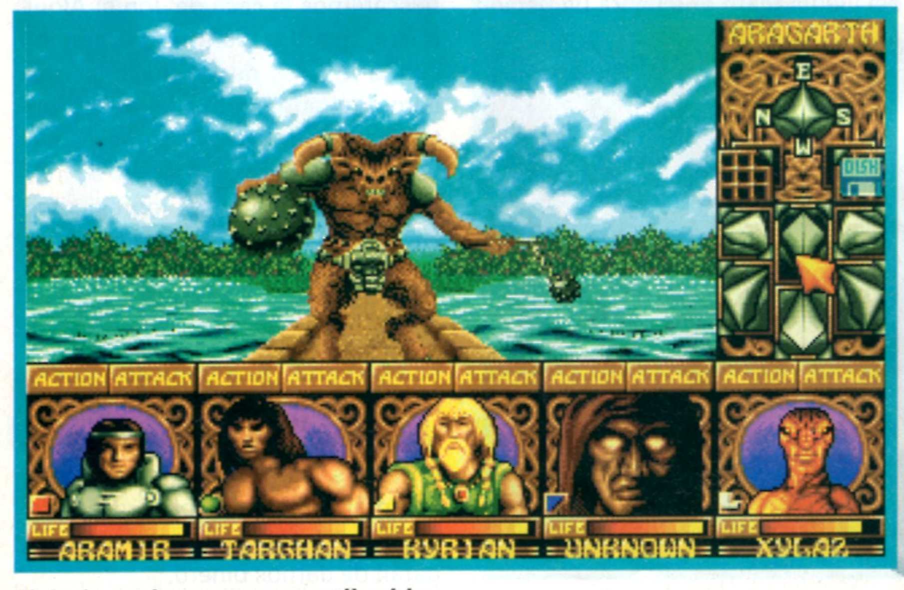
Al entrar en Elwingil habrá muchos ogros por liquidar, pero nada difíciles. Cuando encontremos a la hija de Irvan será necesario que haya un lugar libre en nuestro grupo, caso contrario, hagamos desaparecer a alguno. Camino de regreso, antes de salir de Elwingil, en la plaza situada cerca de la salida norte, hallaremos a Thorm, quien nos dará hábitos de monje realmente necesarios.



Uno de los hechiceros de Krogh.

Cuando lleguemos a Halindor algo ocurrirá. Todos los hombres del grupo estarán enamorados de la chica y no querrán devolverla. También aquí hay dos caminos, utilizar la poción de lavado de cerebro o bien liquidarlos a todos (algo poco aconsejable). Una vez devuelta la muchacha a su hogar, Irvan nos dará las llaves del templo de Valathar.





Habrá muchos ogros para liquidar.

Antes de ir a Valathar, que es nuestro destino final, deberemos marchar a la región de Uldonyar, donde hay una pequeña zona al lado del lago llamada Gil-Arás que contiene otras tablas rúnicas, pero cuando vayamos por ella la pantalla se pondrá negra gracias a un hechizo de ceguera del cual hemos sido víctimas. Para evitarlo (y como habrán imaginado) la solución estará en el libro de recetas mágicas. Y entonces ya tendremos cuatro tablas.

Por este sector hay otra estatua de fuego. Haremos lo mismo que con la anterior. Luego, andando por al-

deas y pueblos, compraremos las mejores armas, aprenderemos los mejores hechizos, rebosaremos de vitalidad a todo el grupo y trataremos (por una cuestión de conveniencia) que todos tengan la experiencia máxima: 31.000.

EL FINAL

Vamos al extremo Este de Halindor, donde hallaremos una red de teletransporte. Nos llevará hasta los confines del bosque de Fhulgrod, pero antes podremos ver a Zach en su caballo, que nos dará gratis un "ojo de sapo", ingrediente necesario para lo que vamos a hacer ahora. Nos internamos en Fhulgrod y tras matar a miles de enanos hallaremos un cerdo, que no es nada más ni nada menos que la madre de Krogh. Usamos la poción necesaria y listo.

Hacia el Norte, y con el hechizo de protección psíquica cargado, veremos a un mago que defiende la entrada de Valathar. Usamos el hechizo de dormir y con el más ofensivo que tenemos le damos lo que se merece.

El interior de Valathar es similar al templo de Rhudgast, sólo que más extenso y algo más complicado. Habrá llaves que no encajarán y puertas que no querrán abrirse, pero finalmente llegaremos a Ishar. Cada uno de los del grupo toma sus tablas rúnicas (las últimas están en el templo) y se pone un traje de monje. Tenemos el talismán del mago y la bruja Morgula está con nosotros. Enfrentamos a los últimos hechiceros y finalmente...al mismo Krogh.

RECOMENDACIONES FINALES

1- Recordá que es un juego de rol, no existe un solo camino para llegar al final.

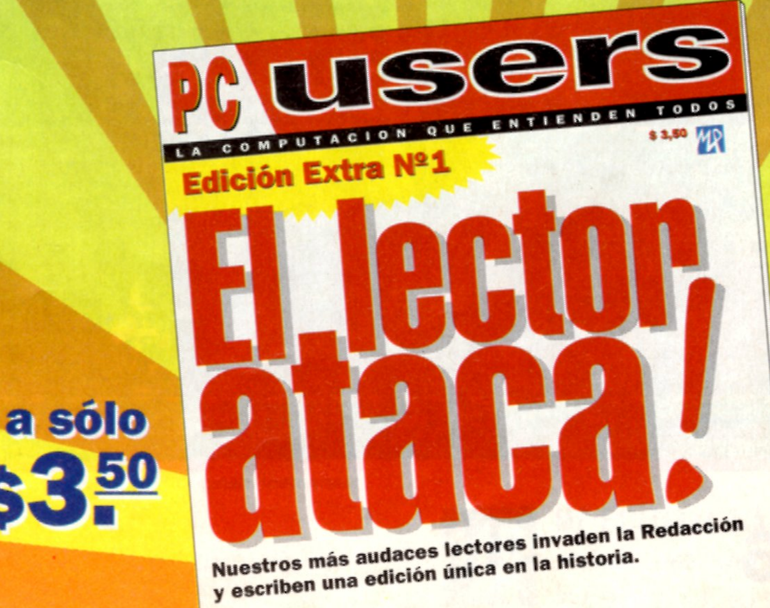
2- Rondar varios días por los distintos pueblos nos ayudará a conocer bien los territorios y...

3- ...conocer a los traidores, a quienes podremos alistar, quitarles el dinero y luego matarlos.

4- ¡Paciencia!

Eric Vallodoro

E-mail (MP OnLine!): evallodoro

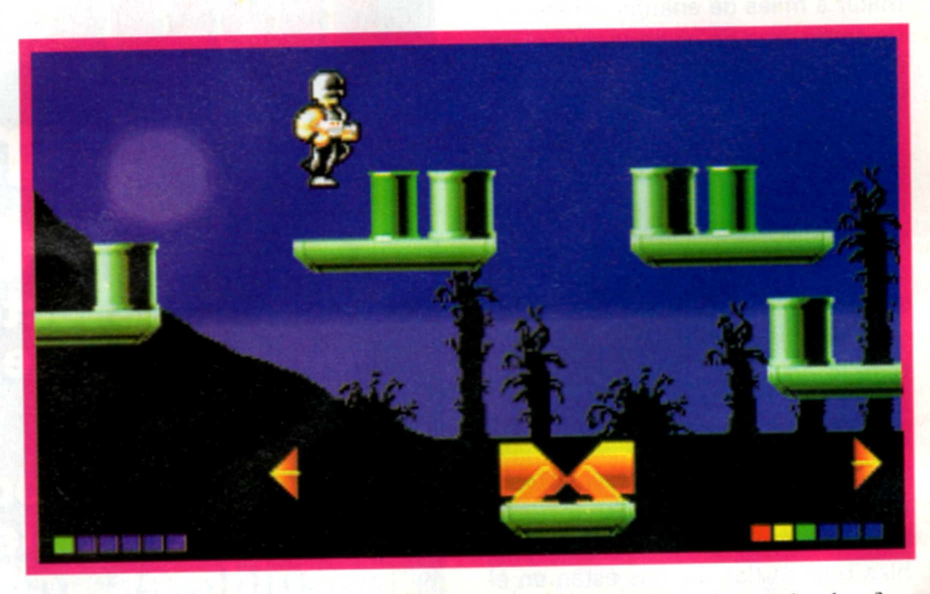


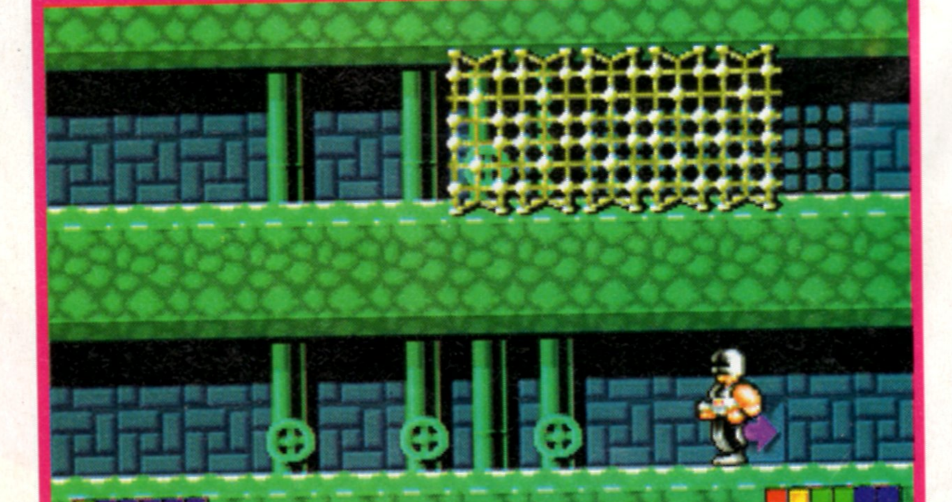
ELECTRO BODY

de Land-Adamik

Jack es uno de los dos sobrevivientes de una nave espacial que ha sido atacada por otra repleta de robots; todos los demás tripulantes de la nave fueron eliminados incluyendo a toda su familia. Por esa razón regresó al planeta Xepton para vengarse. En ese lugar fue transformado en un cyborg con el cerebro y las cualidades de un humano, pero en un cuerpo de alta tecnología y con un muy poderoso armamento.

Ahora debemos personificar a Jack y regresar para destruir la nave de los robots; la misión es muy peligrosa, por eso debemos tener mucho cuidado porque los robots, poseen un sofisticado sistema de seguridad y cambian los elementos conocidos por algunos mucho más sofisticados, como por ejemplo ascensores que se transforman en teletransportadores.





Este apasionante juego de plataformas donde debemos conducir una especie de robocop por los distintos sectores infectados de enemigos, tanto en gráficos como en sonido es muy completo y entretenido.

Para poder controlarlo podemos utilizar el joystick, para activarlo debemos pulsar F8 y para desactivarlo F7 o bien el teclado.

El cursor de la izquierda o de la derecha sirve para desplazarnos en ambos sentidos.

El cursor hacia arriba es para saltar y hacia abajo para teletransportarnos en cada sector donde podamos hacerlo.

La barra espaciadora sirve para disparar.

F5 detiene el juego (pausa); para continuar pulsamos Enter.

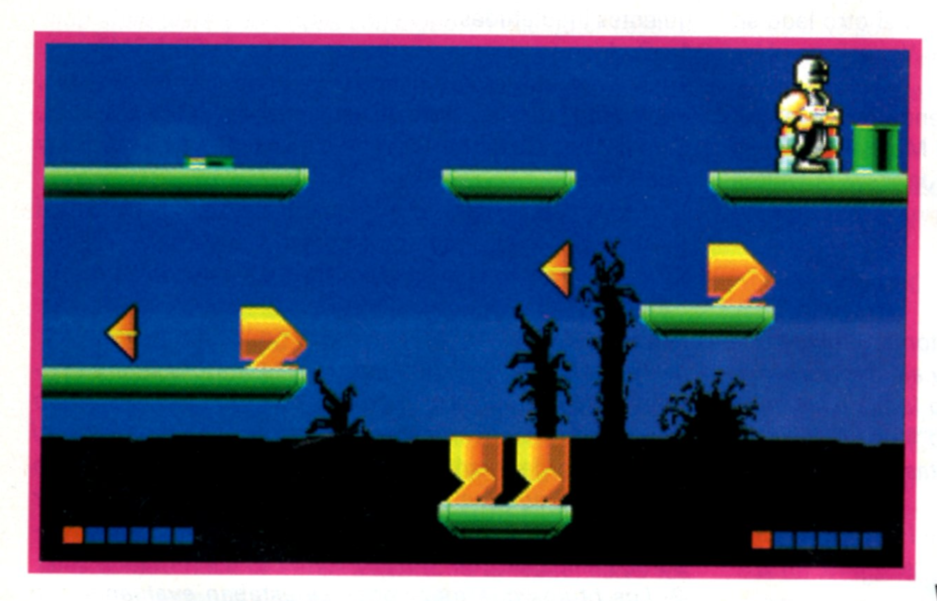
F6 para conectar y desconectar el sonido.

F10 para finalizar el juego.

Los requerimientos mínimos para poder jugar con Electro Body son: XT, 80286 o mayor, un mínimo de 640 KB de memoria base, una velocidad de 12 MHz. No necesita disco rígido, pero es recomendado.

Se puede utilizar con placas de video Hercules, CGA, EGA o VGA y además permite utilizar placas de sonido Sound Blaster, Ad Lib, Covox, el parlante de la PC y COMPUSOUND, placa de sonido de próxima aparición en COMPUMAGAZINE.

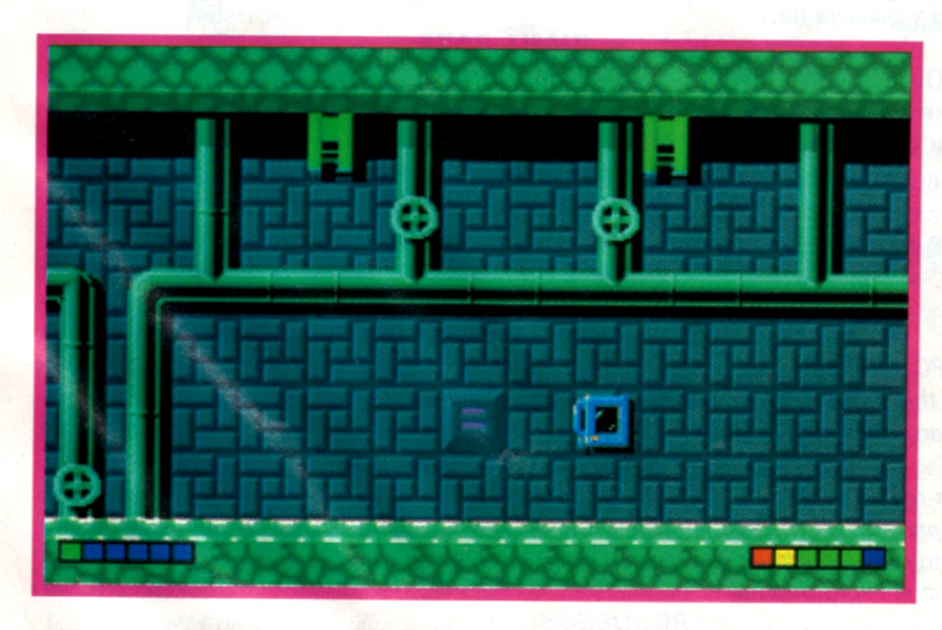
Para instalarlo en disco rígido se debe tipear en A: Instalar y luego en Install para configurar video y placa de sonido y por último EB para comenzar a jugar.



Si deseamos registrarnos y obtener el juego completo debemos enviar U$S 29 a:

CDV Software
Postfach 2749
W-7500 Karlsruhe 1
Germany
Tel.: 0049721 / 97224-0
Fax: 0049721 / 2 13 14

La versión registrada permite jugar en 8 niveles de más de 720 pantallas, con otros enemigos, trampas sorpresivas, nuevos gráficos y música. Permite grabar y restaurar un juego.

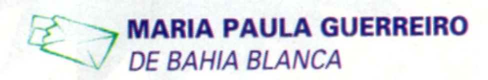


Hugo Fernández

E-mail (MP OnLine!): hfernández

CORREO DE LECTORES



MARIA PAULA GUERREIRO
DE BAHIA BLANCA

Hola, me llamo María Paula y quisiera que me contestaran estas preguntas:

1- ¿Cómo hago para abrir la rejilla donde del otro lado se encuentra un ataúd en las catacumbas en Venecia en el Indiana Jones y la Ultima Cruzada?

2- ¿Qué juego de aventuras me recomendarían para una AT con monitor Hercules que no sean el Monkey Island, el Loom, el Maniac Mansion o el Indiana Jones y la Ultima Cruzada?

Muchas gracias y sigan así.

PC JUEGOS:

1- Cuando estás en la biblioteca, debés tomar un libro que te muestra las catacumbas de Venecia y allí podrás observar el camino para poder pasar del otro lado de las rejas. También te contamos que en el número 4 de PC JUEGOS podrás encontrar las soluciones completas de esa excelente aventura de LucasArts.

2- El Gold Rush, el Rise of the Dragon, el Heart of China, o la serie de shareware de Hugo.



DARIO CUSEL
DE BERNAL OESTE

Primero antes que nada quisiera felicitarlos por la revista. Esta es la primera vez que les escribo y quisiera hacerles unas preguntas:

1- ¿Podrían publicar algunos mapas del Out of this World?

2- ¿Podrían decirme si salió el Golden Axe 2?

3- ¿Hay algún simulador de vuelo mejor que el Flight Simulator?

4- ¿Cuál es el mejor arcade de todos?

5- ¿Existe algún juego de rally que no sea el Lombar Rally?

P.D.: Continúen así.

PC JUEGOS:

1- Si buscás en la sección Arcade de la PC JUEGOS número 5, junto con las soluciones del Out of this World, podrás encontrar los mapas y las claves que son necesarias para completar el juego.

2- Lamentablemente todavía no hemos recibido información sobre el lanzamiento de la segunda parte de ese juego.

3- Los únicos que tenemos conocimiento que son simuladores de vuelo, pero no de combate, son el Flight Simulator y el ATP.

4- No podemos decirte cuál es el mejor, porque eso depende del gusto de cada uno de los jugadores, ya que podríamos nombrarte alguno que a vos te puede parecer no tan bueno.

5- Sí, ha sido lanzado al mercado un nuevo programa llamado simplemente Rally y es de la compañía Europress Software. Realmente es muy bueno.

DE UN AMIGO
DE MAR DEL PLATA

Querida PC JUEGOS: Ante todo quería felicitarlos por su exitosa revista que es genial, y también plantearles mis siguientes inquietudes:

1- ¿Podrían sugerirme una buena marca de CD-ROM?

2- Quisiera que en los próximos números, o en el video, publicaran las soluciones de estos juegos: Police Quest IV, Sam & Max, Quest for Glory IV, La Leyenda de Kyrandia y Gobliiins II.

3- ¿Es verdad que existe el Alone in the Dark II?, si es así quisiera que publicaran un comentario sobre él.

Desde ya muchas gracias por todo y sigan adelante.

PC JUEGOS:

1- Te podemos decir algunas de las marcas que se comercializan en nuestro mercado que, por lo general, no han tenido inconvenientes, ya que no son lo mejor, ni tampoco lo peor, sólo son normales y cumplen bien con su función, aunque alguna puede fallar como cualquier otro producto. Las marcas más conocidas son: Sony, Mitsumi, Philips, etc.

2- Los títulos que mencionás se estaban evaluando, ya que forman parte de la primera serie, sólo tenés que tener paciencia.

3- Pronto publicaremos las soluciones de este juego, ya que es muy nuevo en el mercado y estamos estudiándolo.



JUAN I. RAVA
DE MARTINEZ

Señores de PC JUEGOS: Poseo una 386, 40 MHz, 4 MB, VGA y sin plaqueta de sonido.

Quisiera hacerles las siguientes preguntas:

1- ¿Salió al mercado el juego The Dig, de LucasArts?

2- ¿Cuándo va a comenzar el próximo concurso de diseño de pantallas?

3- ¿Ya están a la venta en nuestro país los CD-ROMs que se pueden grabar? Si es así ¿cuál me recomiendan? ¿Necesito tener una plaqueta de sonido?

4- ¿Existe un emulador que permite jugar los juegos de Commodore en PC? Si existe, ¿cómo puedo conseguirlo?

Me gustaría que hicieran una sección de cargadores. Los felicito por la revista, tengo todos los números. Espero las respuestas. Muchas gracias.

PC JUEGOS:

1- Aún no nos ha llegado la noticia de que haya sido lanzado al mercado, seguramente aún están desarrollándolo.

2- En principio la fecha establecida para el siguiente concurso sería a partir de junio; las bases aparecerán seguramente en el número de PC JUEGOS de ese mes.

3- Sí, se encuentran a la venta los drives de CD-ROMs grabables, pero para que vayas ahorrando desde ahora, te di-

remos que su precio ronda los diez mil pesos, monedas más, monedas menos.

Dos de las marcas más conocidas son: Pinnacle y Philips. Para su uso no es necesario poseer plaqueta de sonido.

4- Sí, existe un simulador de Commodore 64. Es de versión shareware y lo podés conseguir en cualquier casa de computación.

Para los cargadores tenemos la sección de trucos que en poco tiempo volverá a tener el lugar que ocupaba en nuestra revista.



ANDRES C. MAZZOCCHI
DE CAPITAL FEDERAL

Hola amigos de PC JUEGOS: Les escribo contándoles que tengo una PC 386, 4 MB RAM, SVGA color y rígido.

Quería preguntarles sobre un problema que tengo en mi PC:

1- ¿Podría ser que si la plaqueta de video estuviera fallada, los gráficos se vieran como manchas en la pantalla?, lo digo porque justamente me pasa esto con algunos juegos, tales como Prince of Persia 2 (en todo el juego, salvo los intermedios donde cuentan la historia), el Raptor (cuando se oscurecen los gráficos al terminar un nivel, etc.) y otros juegos.

2- ¿Cómo puedo hacer que la pantalla de mi monitor aparezca en una definición de 640 x 480 y que al mismo tiempo se vea el cursor? Ya probé con el ANSI. SYS, pero el cursor nunca aparece.

3- ¿Por qué en la etiqueta del disco shareware que viene con la revista dice que viene gratis, si ahora la revista cuesta $ 4,50, en vez de $ 3,50?

Y un comentario:

Como ven, los juegos de PCs se dividen en varios tipos (arcades, aventuras, simuladores, etcétera) pero hay muy pocos juegos para PC que sean del tipo arcade de naves espaciales. Por eso, quiero decirles a todos que hace poco conseguí el Raptor: Call of the Shadow. Y es, sin dudas, el mejor juego de naves espaciales que vi en mi vida, es lo mejor, gráficos recopados, jefes grandotes, muchas armas para comprar, y como mil naves enemigas (no digo que se vienen todas juntas). Pero les digo algo: Apogee y Cygnus se mataron en este trabajo. Y quedó muy bien. Sin más, los saludo atentamente y les deseo mucha suerte.

PC JUEGOS:

1- Tu plaqueta de video puede tener varios inconvenientes, pero por los datos que nos das, pueden ser dos: uno es que la RAM de la plaqueta falle y en ese caso es conveniente sustituirla.

Otra razón puede ser que se haya copiado mal tu programa al disco rígido y estén dañados los sectores de los gráficos, es decir, los bytes que corresponden a estos. Pero, como te sucede en varios juegos, lo más probable es que sea la primera razón.

2- Para realizar ese tipo de tarea, debés buscar en los diskettes que acompañan a tu plaqueta de video una serie de pequeños programas y drivers que te serán útiles para setear la plaqueta de la manera que vos querés. Posiblemente esto dé soluciones a tu problema.

3- El programa se distribuye gratuitamente. El costo de $1 es el del diskette, etiquetas, embolsado, etc.



ANDRES OLLER
DE CAPITAL FEDERAL

Amigos de PC JUEGOS: Quiero hacerles unas preguntas:

1- Sé que hay una manera de ampliar la memoria o el disco rígido, ¿cómo se hace?

2- ¿Me recomendarían algún juego de LucasArts que no sean Monkey Island II, The Day of the Tentacle o Indy Jones IV (que los gané menos el Indy IV).

3- ¿Es verdad que el Sam & Max: Hit the Road, es tan bueno como dicen?

A un amigo mío, los personajes se le mueven muy lentamente, ¿es normal? Si no lo es, ¿hay alguna forma de arreglarlo?

4- ¿Cuáles son los últimos juegos de fútbol? ¿Y de LucasArts?

Me gustaría que pusieran más páginas al correo de lectores ya que me gusta mucho.

Muchas gracias y...¡PC JUEGOS! ¡PC JUEGOS! ¡PC JUEGOS!

PC JUEGOS:

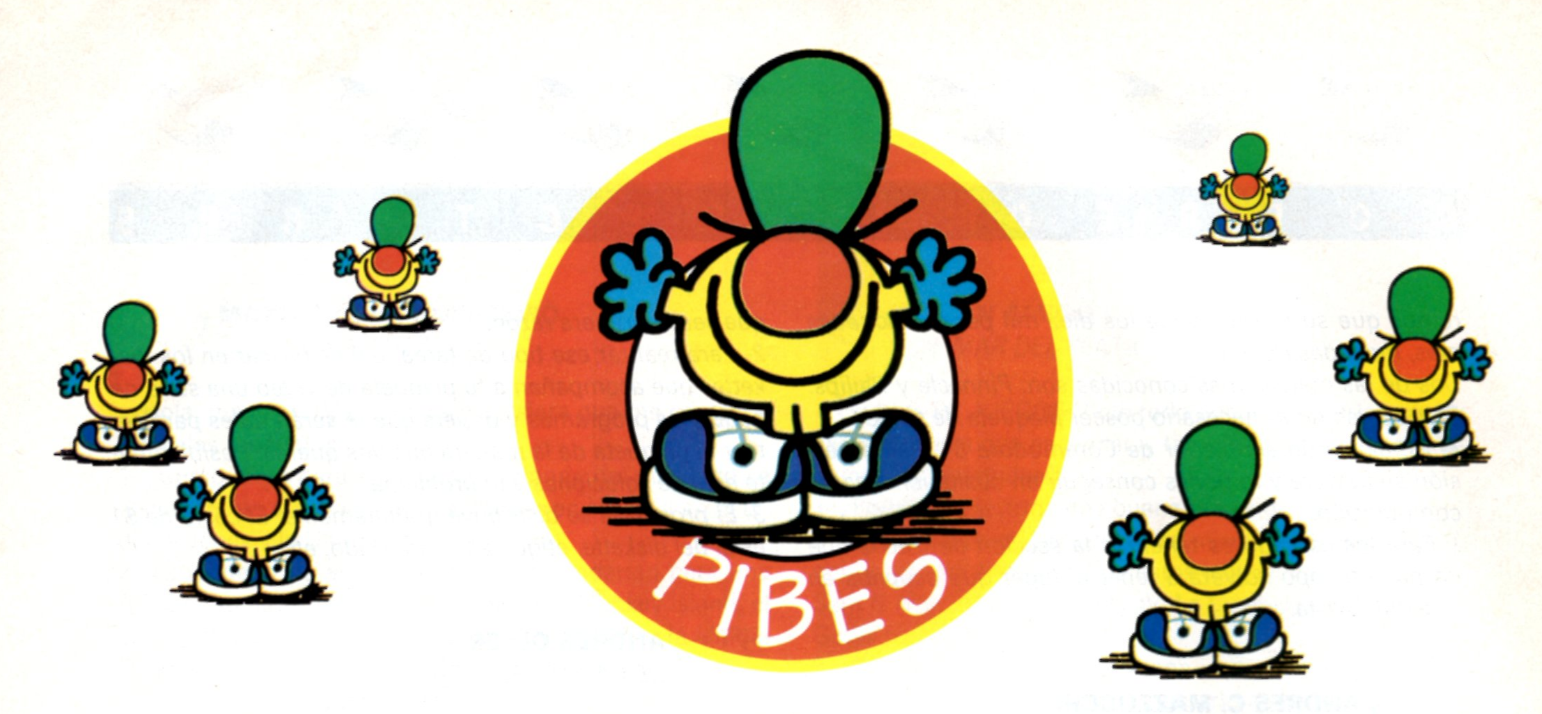
1- Para ampliar la memoria debés agregar chips de memoria RAM, según te permita tu máquina. Con respecto al disco rígido, hay programas que te compactan la información y te permiten almacenar mayor cantidad de bytes. A partir del DOS 6.0 viene incorporado el programa Double-Space y con él podrás aumentar la capacidad de tu rígido.

2- El Sam & Max.

3- Sí, el juego es muy bueno; y si los personajes se mueven lentamente es debido a que la máquina posee poca memoria extendida, entonces el programa debe tomar parte del rígido para suplantar la memoria que le falta. Por esa razón, el programa se hace más lento. A veces estos problemas obedecen a conflictos con la plaqueta de sonido.

4- El Sensible Soccer, Striker y el PC fútbol, y próximamente estamos esperando que la compañía Electronic Arts nos anuncie el lanzamiento del FIFA, que por las primeras imágenes que hemos visto, superará todos los juegos de fútbol conocidos hasta el momento; no desesperéis que pronto llegará.

El último juego que ha lanzado la compañía LucasArts, es, como ya dijimos anteriormente, el Sam & Max.

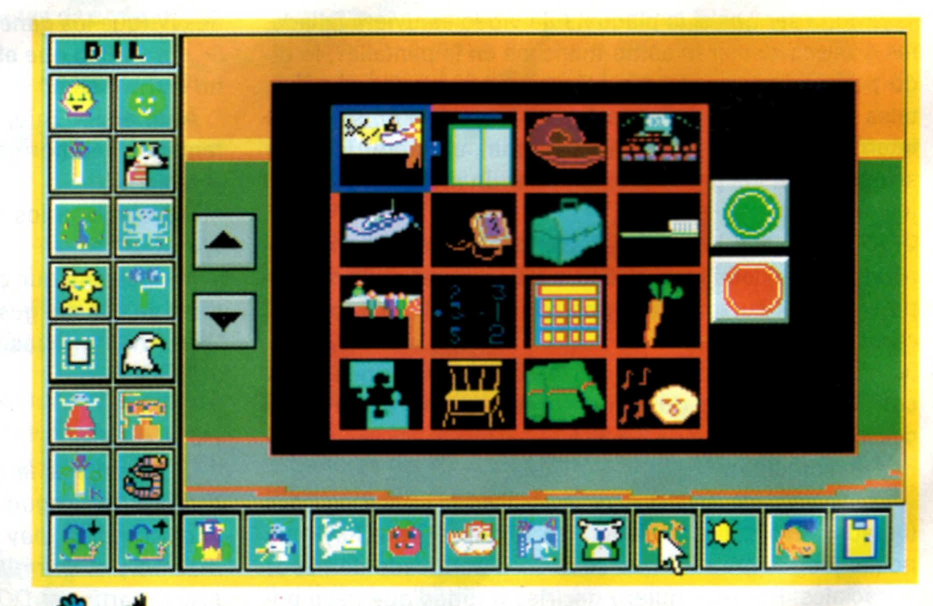


DISCOVER THE WORLD OF DILOO

de Dil

Esta vez comentaremos cada uno de los programas de la serie "Discover the World of Diloo". Esta nueva serie de programas educativos utiliza animales como guías y está diseñada para niños de 4 a 8 años de edad. Es un sistema multimedia desarrollado en forma bilingüe, y pensado inteligentemente para integrar a los niños, divirtiéndolos, en la adquisición de conocimientos.

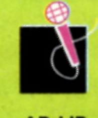
Estos programas están dirigidos al



HARD REQUERIDO



80286 O MAYOR



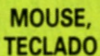
AD LIB, SOUND BLASTER



640 KB







MOUSE, TECLADO

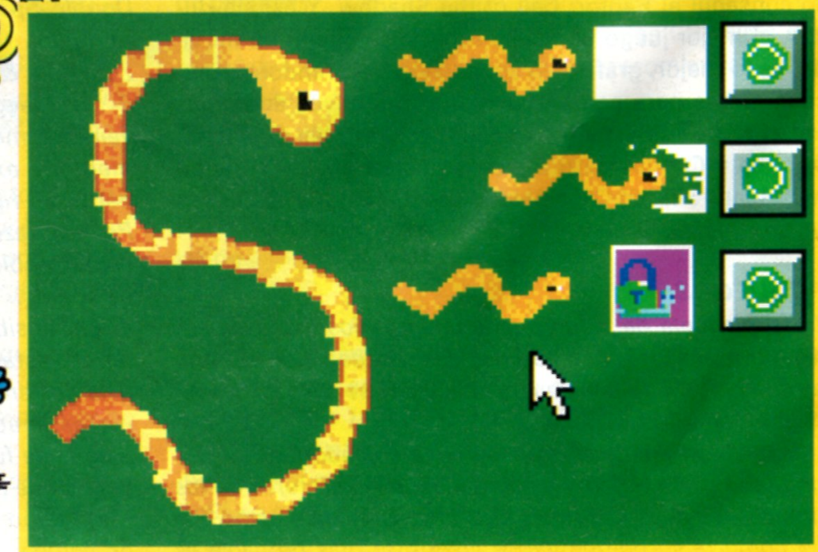


IMPRESCINDIBLE



VGA





desarrollo mental de los niños en relación con las áreas de escritura, lectura, computación, ciencias so-



ciales y naturales y, por supuesto, matemáticas.

Observemos a los niños y veamos lo que ellos descubren, crean y sienten con sólo una mínima ayuda de sus padres y con la ayuda siempre presente de este nuevo programa de entretenimiento y educación.



Dil es una compañía canadiense con alcance internacional, que ha creado este software con la ayuda de una experimentada maestra y madre que sabe lo que debe tener un programa para que sea divertido y a la vez educativo, haciendo que el mismo despierte el interés de los niños en cuanto a aprendizaje.

Esta empresa está dedicada a crear software para desarrollar el talento, la inteligencia y el temprano aprendizaje de niños pequeños, haciéndolo de una manera fácil y divertida.

Dil es la opción para los padres que desean el mejor software educacional para sus hijos. Y no podría ser de otra manera ya que esta compañía se encuentra muy íntimamente ligada a la compañía IBM de Canadá Ltd.

Diloo es un pequeño amigo on line para los más pequeños, el más avanzado y fácil de usar que se ha desarrollado. De la mano de Diloo, los niños saltarán al interior de un increíble mundo multimedia donde trabajando de manera divertida hará desarrollar las naturales habilidades de los pequeños.

Panorama Education, tal el nombre de la serie, es el único producto bilingüe. Este software está diseñado para el temprano desarrollo de la combinación de dos lenguajes.

La compañía promete agrandar la librería de este software coleccionable, lanzando al mercado nuevas ediciones cada tres o cuatro meses.

Hablando de los programas que vamos a comentar, diremos que el primero de esta nueva serie de software coleccionable es The Fantastic Zoo Drawing and Touch Drawing. El zoológico fantástico es un procesador de datos y programas de gráficos a base de íconos para niños. Es la herramienta principal de escritura y dibujo de la Colección Panorama Educativo.

Esto quiere decir que se puede combinar el Zoológico Fantástico con cualquier programa de la colección. Se puede utilizar para hacer dibujos o escribir cuentos. También se puede dibujar o escribir sobre imágenes que hayan sido transferidas de otros programas de la misma colección.

Los niños podrán guardar o imprimir sus cuentos o dibujos para realizar un diario,

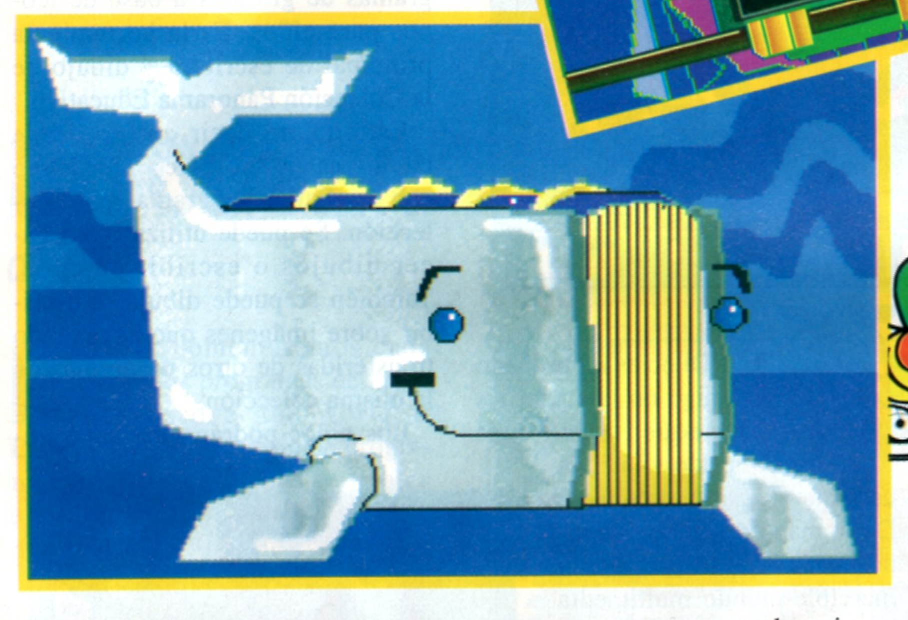


un libro o hasta para hacer

calcomanías.

Para transferir una imagen de cualquier programa de la Colección Panorama Educativo, sólo tiene que usar los íconos.

Lamentablemente la versión en español de este software sólo la encontraremos en CD-ROM. Esta contiene sólo tres de los cinco títu-



PUNTAJE

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

DISCOVER THE WORLD OF DILOO

los por ahora existentes, estos son: Jóvenes jardineros y The Ladybug Electronic Calculator.

Para completar la lista haremos una pequeña reseña de cada uno de los programas que componen la serie.

Tic-Toc Weather Vane: con este programa los niños pueden planear su semana con la ayuda de una hermosa agenda. Ilustrando las diferentes actividades del día con la ayuda de un impresionante banco de imágenes.

Young Gardeners: con este juego los niños podrán plantar todo tipo de plantas, ya sean frutales, florales o vegetales, verán la acción del sol sobre las tiernas plantas, las regarán y podrán verlas crecer. Aprenderán todo sobre ellas y sus nombres, cómo cuidarlas y hasta las pestes que las pueden atacar.

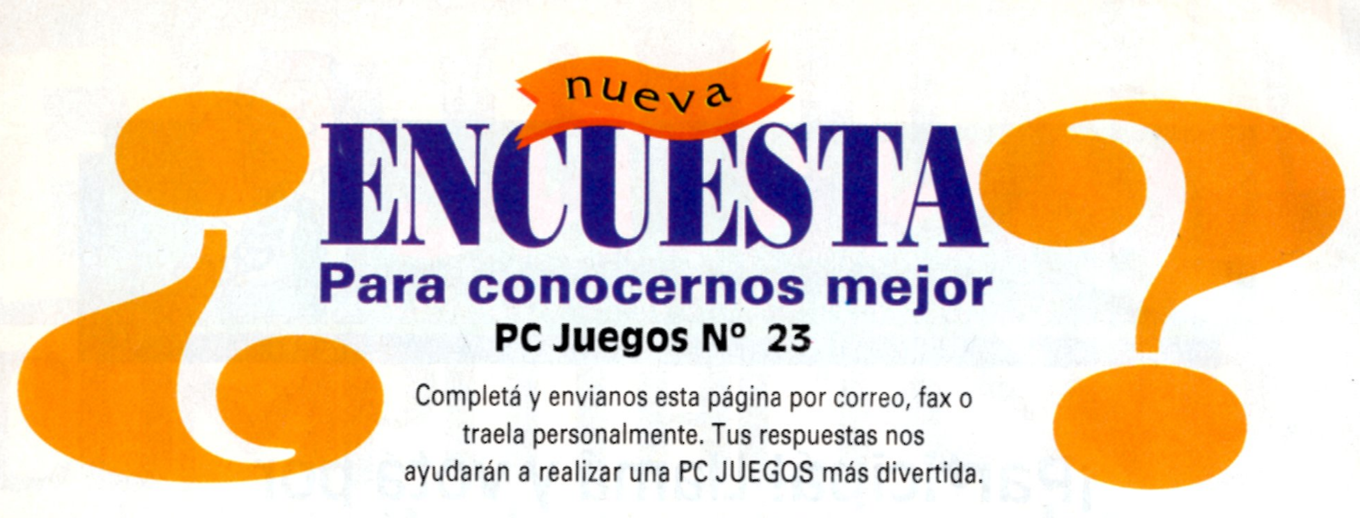
The Ladybug Electronic Calculator: con la ayuda de una calculadora electrónica y un contador automático, los niños aprenderán a introducirse en el fascinante mundo de las matemáticas y la ciencia.

The Fanciful Keyboard: este programa les enseñará a los niños a colocar los dedos correctamente sobre el teclado y la función que desarrollan ciertas teclas en una forma divertida y excitante.

Adrián Ellis

E-mail (MP OnLine!): aellis





Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

Tenemos una nueva idea y queremos compartirla con vos.
En poco tiempo más comenzaremos a editar videos con las soluciones de juegos para PC.
En ellos podrás ver cómo los mismos que escriben en PC JUEGOS se las ingenian para llegar al final de cada juego o aventura; y, por supuesto, la calidad de la imagen será excelente, como la que obtenés a través de tu monitor.
Bien, ahora queremos hacerte algunas preguntas.
Las mismas nos darán la posibilidad de ofrecerte un producto que sea de tu agrado.
Por favor, sentite libre de contestar con absoluta franqueza.
En las preguntas adonde debés elegir una respuesta, hacé una cruz sobre el casillero correspondiente a tu elección.

DATOS PERSONALES:

NOMBRE:..

EDAD:...

SEXO: ❑ M ❑ F

DOCUMENTO:...

DIRECCION:...

TELEFONO:...

Las soluciones del video deben estar referidas a:

❑ El último juego que salió / La última versión de un juego

❑ Tu juego favorito

Las soluciones que muestre el video deben ser:

❑ Del juego completo *(ver en pantalla el transcurso de todo el juego)*

❑ De las partes más difíciles del juego *(sólo las situaciones más complicadas)*

Que el video con las soluciones cueste $15, te parece:

❑ Caro

❑ Justo

❑ Barato

Elegí hasta 10 títulos de juegos cuyas soluciones en video comprarías:

1...
2...
3...
4...
5...
6...
7...
8...
9...
10...

A continuación podés hacer los comentarios que consideres necesarios sobre las soluciones de juegos de video.

....
....
....
....
....
....
....
....

Muchas gracias por tu cooperación y a seguir jugando.



¡Participá! Llamá y votá por tu juego preferido.

Dejá tu mensaje al 954-1884

Evolución	PCJ 23	PCJ 22	PCJ 21	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of...
=	3	3	3	Flashback
▲	4	7	19	Sam & Max, Hit the Road
=	5	5	6	Sensible Soccer
▼	6	4	4	Wing Commander
▼	7	6	6	Pinball Dreams
=	8	8	9	Day of the Tentacle
=	9	9	—	Mortal Kombat
=	10	10	13	Larry VI
▲	11	16	19	Mad Dog McCree
=	12	12	10	Prince of Persia II
	13	—	—	Simon the Sorcerer
=	14	14	12	Gobliiins 2
=	15	15	20	Rebel Assault
▼	16	11	7	Blue Force
=	17	17	14	Space Quest V
=	18	18	15	King Quest VI
=	19	19	16	Dark Half
	20	—	—	The Patrician

LOTUS

THE ULTIMATE CHALLENGE FOR YOUR PC

PACIFIC STRIKE

ARCHON ULTRA

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

MICROPROSE

SAM & MAX HIT THE ROAD



ADATTO RACEDO

SI PIENSAS QUE "DAY OF THE TENTACLE" ES LA LOCURA HECHA JUEGO Y QUE EN ESTE MUNDO NO PUEDE EXISTIR UNA AVENTURA MAS CHIFLADA, PREPARATE PARA ESTA NUEVA PRODUCCION DE LUCAS ARTS.

SAM & MAX ESTA BASADO EN LOS ALOCADOS COMICS QUE ARRASAN LOS EE.UU. PROTAGONIZADOS POR UN PERRO Y UN CONEJO DETECTIVES CON LICENCIA PARA HACER TODO LO QUE LES PLAZCA.



LA PIRATERIA ES DELITO

En castellano

También en CD Rom

Distribuye en la Argentina



San José 525 (1076)
Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax: 381-5562
Bs. As. Argentina